MAI

MyComputer

100 de aplicații Freeware pe CD

8,5 RON

ISSN: 1583-9133



iPod

Rulează filme pe Nano

Aplicații Linux pentru conectare

Prezentare iPod Nano

NOD 32

Scanează, dezinfectează, te scapă de viruşi

WEB 2.0

Un concept fără limite

Linux

Instalare pe iPod

LUCRUL CU TEXTUL ÎN PHOTOSHOP

Sfaturi pentru editarea imaginilor

QINSTALL

Server web în 60 de secunde

Pentium D 920 și 930



Aflați raportul preț/ performanță a două modele Pentium D

XG Viper 2



Calculator sănătos într-o carcasă sănătoasă

Ivory Digital Player



Mp3 Player portabil cu funcție de reportofon



NR.4/2006/IV ■ MAI

Pune-ți centura

și trăiește senzația celor 2ms timp de răspuns





Monitor BenQ FP93G X LCD









19 Inch | 1280x1024 SXGA | Brightness 300 cd/m² | Contrast 700:1

BenQ

Enjoyment Matters

BenQ.ro

CUPRINS

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef: DOREL PUCHIANU jr.

Redactor-Şef Adjunct:
RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.ro
Redactori Internet:
LAURENŢIU BANCU - laurentiu@myc.ro
Redactori Grafică:
REMUS ZOICA - remus@myc.ro
Redactori Multimedia/Hardware:
CIPRIAN TRIPON - cipri@myc.ro
Colaborator:
ABIBULA AYGUN - Abibula.Aygun@euro.ro

DTP & Grafică: CRISTIAN MADA
CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - webmaster@myc.ro

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1, Oradea, 410094, jud.Bihor; tel.: 0259.441.523, fax: 0259.441.526; E-mail: **contact@myc.ro**
Producţie: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
Producţie CD-ROM: S.C. INSERT MEDIA S.R.L. 0359-401.221
EDITOR: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
ISSN: 1583-9133
Ediţia s-a închis la data de 25.04.2006

Director Executiv: Alexandrina Peter (executiv@mediacontact.ro)
PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING - PUBLICITATE:
Alina Filip, Tel. : 0720400316, mk.alina@mediacontact.ro,

DEPARTAMENT ABONAMENTE: Ramona Ghirdan, tel. 0259-441.523 (abonamente@mediacontact.ro)
Expediţii: Paul Mork;
DISTRIBUŢIE:
S.C. MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE S.R.L. - tel. 0359-401.086
Director Distribuţie: Dorin Onica, tel.0720-440.003
Aurica Andreiu, Raimond Vladu, Nicolae Pop

CONTABILITATE: Contabil şef: Ardelean Florin (financiar@mediacontact.ro);
JURIDIC: Ioana Cioară (juridic@mediacontact.ro)
RECLAMAŢII: reclamatii@mediacontact.ro
GRUPUL EDITORIAL MEDIA CONTACT are sediul în Oradea şi editează următoarele publicaţii: MyCOMPUTER, MyLINUX, MyHARDWARE, CD FORUM, PC GAMES 4 FUN, AUTO CONTACT, ANDREI, STAR KIDS, NOROCEII, BLANCA, CD VIDEO, MySHOP, ALPHA, COMPUTER TO PRINT, MATADOR, SECURITY MAGAZIN.
PREŞEDINTE: Dorel Puchianu
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Erată MyComputer martie/aprilie. Dintr-o greşeală tehnică, la pagina 31, a fost trecută compania Samsung în loc de compania Siemens: "*achiziţionarea de către compania BenQ a diviziei de telefoane mobile de la Siemens*" (şi nu Samsung, cum apare în revistă). Ne cerem scuze, şi vă mulţumim pentru înţelegere!

CUPRINS


PAG. 34


PAG. 24



PAG. 60


PAG. 54



PAG. 66

My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2005, BitDefender, F-prot, Kaspersky, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003



PAG. 37



PAG. 18



PAG. 38



PAG. 33

FREEWARE
.NET Framework v.2.0
AbiWord v.2.4.4
Ad-Aware SE Personal Edition v.1.06
Add Remove Manager v.1.1
Adobe Reader v.7.0.7
Advanced WindowsCare V2 Beta1.1
AI RoboForm v.6.6.9
AIOCP (All In One Control Panel) 1.3.003
All in One Secretmaker v.4.2.5
Amazon Cover Downloader v.3.0
APO USB Autorun v.1.5
Ares Music 3.31
Ascape Audio Media Player v.1
Audio Video To Wav Converter v.1.0.0.708
Aurora Media Workshop v.3.3.4.4
avast! Virus Cleaner v.1.0.209
Belarc Advisor v.7.1h Build 7.1.8.2
Blue Frog v.1.9
Browster v.1.6
CDBurnerXP Pro v.3.5.101.6 Alpha 2
Chord Groover v.1
CMailServer v.5.3.4
Copernic Desktop Search v.1.7
Core FTP Lite v.1.3c
Cryptainer LE v.6.1
CurrPorts v.1.09
DivXLand Media Subtitler v.1.9
Download Accelerator Plus v.8.0.6.8
DriveImage XML v.1.18
DVDBuilder v.2.7 b5
Early Reader v.1.0
Easy DVD CD Burner v.3.0.72
Easy Music CD Burner v.3.0.41
ESBUnitConv v.5.2
Eusing Free Registry Cleaner v.1
Everyday Auto Backup v.1.02
FairStars CD Ripper v.1.10
FastStone Image Viewer v.2.5 Beta 4
FastStone Screen Capture v.2.0
FFDShow MPEG-4 Video Decoder 20060413
FlashGet v.1.71
Fraps v.1.8
Free Download Manager v.2.0 Build 422
Free RM to MP3 Converter v.1.12
Futurix Imager v.5.7.1
Google Talk v.1.0.0.92
Hawke InWeb v.1.1
Heatsoft Clone Cleaner Lite v.1.03
ICQ v.5.04 Build 2321
iDump v.1.1.1
IPaddress
IPsynchro
iTunes v.6.04
Launcher v.2.3.4.15
LogiSphere v1.5
MailGoGoGo v.1.1.0
Media Catalog Studio Lite v.4.8
Mozilla Firefox v.1.5.0.2
mp3DirectCut v.2.02
My Pictures 3D v.0.98
Nee3Space v.1.0.0.1
NetRadio v.3.0.0.17
Network Notepad v.4.4.9
nFLVPlayer v.1.0.1
NM Clock Reminder v.2.8.5.0
Office Diary 2006 v.3.17
Opera v.9.0 Build 8371 Beta
Pix2Gsm v.1.01
Popups Nuker
Porta v.0.96
PRTG Paessler Router Traffic Grapher v.5.3.0.673
QuickStart v.2.3.8
ratDVD v.0.78.1444
River Past Wave@MP3 v.2.11
RunIt! v.1.2
Safe XP v.1.5.7.14
Search Engine Optimization Made Easy v.1
SeeStorm for Skype v.1.1.2.9
Server2Go v.1.1
SightSpeed v.4.5
SiteAdvisor v.1.2
SmartFTP v.2.0
SMTP.Gateway v.1.1
SoftPerfect Network Scanner v.2.7
Speak Lite v.1.0.41
SuperScan v.4.0
The Calendar Planner v.3.3
The GIMP v.2.2
The Website Utility v.2.8
Total Commander v.6.54a
TransOther v.1.1
Upload Express v.1.0
Video DVD Maker v.1.6
Wallperizer v.1.1.5
Webaroo v1.0b
WebCam Viewer v.4.2005
Webskape Player v.3.0.23.16
Wink v.2.0
Xilisoft DVD to iPod Converter v.4.0.47.0414
Xilisoft DVD to PSP Converter v.4.0.47.0414
Xilisoft WMA MP3 Converter v.2.1.55.0411
Zovine Messenger v.2.0.29

My Prezentăm
Elephantsdream teaser

DRIVERE
Driver Video Catalyst v.6.4
Nvidia Forceware 84.21 WHQL

OPEN-SOURCE
amarok-1.4-beta3c.tar
burn-0.9.tar
firefox-1.5.0.2-source
gtkpod-0.99.4.tar
k3b-0.12.15.tar
kmplayer-0.9.1c
linux-2.6.16.9
qinstall-src.1.0.0-beta1
rhythmbox-0.9.0
YamiPod_0.98

VIDEO
American Gun
An Inconvenient Truth
Da Vinci Code
Fast And The Furious-Tokyo
Lost City
Lucky Number Slevin
Mission Impossible 3
Over The Hedge
The Wild

SPECIAL
Paint.Net v.2.61

UPDATE
BitDefender Free Edition v8 Update
F-prot Update
Norton Antivirus Update

SHAREWARE
Nod 32



INDEX MyC

PROCESORUL TĂU E RECE CU Sharkoon





RED SHOCK

- Pentru soclul 775, 478, 754, 939
- Se poate adapta un ventilator de 80, 92 sau 120mm
- Radiatorul este fabricat 100% din cupru

PREŢ: 269,9RON (TVA INCLUS)

COPPER TWISTER

- Pentru soclul 775, 478, 754, 939
- Răcire la 360 de grade
- Radiatorul este fabricat 100% din cupru

PREŢ: 149,9RON (TVA INCLUS)



YOUR BEST IT PARTNER

TEL: 0259-342.431; 342.577; E-MAIL: DARER@DARER.RO; SALES@DARER.RO

Depozit ORADEA
B-dul Decebal, C24-26,
Tel/Fax: 0259-413.119
E-mail: darer.oradea@darer.ro

Depozit ARAD
Ghiba Birta, nr. 2
Tel/Fax: 0257-214.400
E-mail: darer.arad@darer.ro

Depozit TIMIŞOARA
Str. Ioan Budai Deleanu, nr. 28
Tel/Fax: 0256-218,128
E-mail: darer.timisoara@darer.ro

Depozit BUCUREŞTI
Str. Ion Nona Otescu, nr. 26, sector 6
Telefon mobil: 0745-665.512
E-mail: bucuresti@darer.ro



Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

@naliza sITuaţiei

Confidenţialitatea datelor rămâne o problemă şi în cazul Internetului

Comunicarea s-a dezvoltat mai mult ca niciodată în ultimii 15 ani

Dacă acum 15 ani aveam un hard disc de 40 MB, în prezent, prin simplul fapt că navighezi pe Internet câteva ore faci un trafic care poate depăşi 40 MB. Un prieten spunea la acea vreme "că îmi va fi greu să umplu hard discul de 40 MB". Acestea se întâmplau prin anii 1991-1992. "Vreme trece, vreme vine" şi iată-ne în 2006, 15 ani mai târziu. Acum este ieşit din comun să nu ai telefon mobil, deşi există persoane care şi în prezent refuză să-şi cumpere un telefon mobil. Şi firesc, eşti uimit când îi ceri numărul "mobilului", şi îţi răspunde că nu are aşa ceva. Comentariile sunt de prisos. Internetul 1999. Prin intermediul programului MIRC, "poporul" accesa canalul pentru discuţii "Romania" şi era mare caz dacă pe acel canal se aflau 100 - 200 de persoane; acum probabil că cifra conţine trei sau chiar patru zerouri. Evoluţia accesării Internetului în ţara noastră creşte de la an la an. Nu mai este mare lucru să ai acasă o conexiune prin cablu, nu este mare lucru să descarci într-o singură zi 1 GB de date, ba mai mult, toţi cred că confidenţialitatea datelor este mai sigură pe Internet decât la telefon. Una din condiţiile integrării impuse de UE este ca ţara noastră să arhiveze toate datele care intră şi ies de la toţi furnizorii de servicii Internet. Nu prea cred că putem aprecia ce hard discuri trebuie să aibă serverele pe care se fac aceste arhive sau ce viteză de transfer au pe secundă în GB?!? Comunicarea nu mai presupune probleme în ziua de azi - există telefonie mobilă, Internet, sateliţi etc. Însă, confidenţialitatea datelor rămâne o problemă, pentru toţi.

Viitorul ne "ascunde" mai multe accesorii

Plăcile de bază de odinioară îţi permit să ataşezi pe ele diferite componente, adică placă video, placă de sunet sau placă de reţea. Există însă şi plăci de bază care integrează direct toate componentele necesare unui calculator modern (TV Tunner, Blue Toot). De aici, se poate observa preţul scăzut al plăcilor de bază care îţi oferă tot ce odinioară părea un vis, sau ceea ce Apple o făcea de multă vreme. Deci, trebuie să ne obişnuim cu ideea că, în viitor, componentele unui sistem vor fi direct integrate pe o placă de bază, şi aici mă refer la procesor, memorii RAM, placă video, placă de sunet, USB, FireWIRE, placă de reţea etc. De asemenea, integrarea componentelor trebuie înţeleasă ca şi componente de sine stătătoare, care nu se pot înlocui sau schimba. Şi de aici putem spera că preţul unui calculator "complet" va ajunge la preţul unui MP3 Player portabil. Iar preţul comunicării şi - firesc - al accesării unui sistem de calcul se va reduce considerabil!

De la mausuri cu bilă la cele cu laser

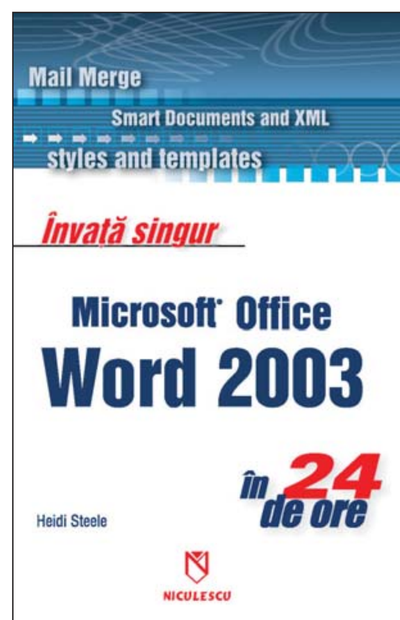
Mausurile cu bilă erau obişnuite acum câţiva ani, însă în prezent e normal să lucrezi cu un maus optic. De la optic a fost un pas mic, până la "şoricelul" cu laser. Din nou, idei care în trecut păreau din zona "Războiul stelelor".

Concluzie...

Comunicarea nu este înconjurată de confidenţialitate, este accesibilă aproape oricui. Să nu uităm că "ora de Internet" în cluburile specializate a devenit o bagatelă pentru orice buzunar. Viitorul nu ne mai uimeşte. Să dispui peste 2-3 ani de un calculator nu va mai fi mare lucru. Probabil că pe atunci îl vei primi gratuit, condiţia minimă fiind doar să îţi achiziţionezi softuri licenţiate. Mausurile cu laser vor deveni probabil ecrane tactile sau gesturile vor fi interpretate de calculator ca şi comenzi reale transmise altă dată prin intermediul tastaturii. Comunicarea s-a dezvoltat mai mult ca niciodată în ultimii 15 ani, însă fără tehnologie ne descurcăm?

Cartea lunii de la Editura NICULESCU

Învaţă singur Microsoft Office Word 2003 în 24 de ore - Heidi Steele



Lucrarea descrie ultima versiune a celui mai răspândit program pentru procesarea de text din suita Microsoft Office – **Microsoft Word 2003**. Apărută la SAMS Publishing (Pearson) şi continuând seria recomandată începătorilor (dar nu numai) – *Învaţă singur în 24 de ore* –, cartea lui Heidi Steele, instructor şi autor cu o bogată experienţă în domeniul programelor de editare a textului, se remarcă mai ales prin abilitatea şi uşurinţa de a familiariza cititorul cu unul dintre cele mai populare şi mai apreciate instrumente software disponibile astăzi. Scriitor şi instructor cu o bogată experienţă în lucrul atât cu utilizatori începători, cât şi cu cei avansaţi, din companii şi organizaţii diverse, Steele s-a specializat de-a lungul timpului în demistificarea conceptelor legate de folosirea diverselor aplicaţii, astfel încât programe precum Microsoft Word să poată deveni accesibile oricui.

Pe parcursul celor 24 de lecţii însoţite de exemple, sfaturi practice şi detalii tehnice, lucrarea, bogat ilustrată, descrie noţiunile fundamentale legate de realizarea diferitelor tipuri de documente – de la o simplă scrisoare sau notă, până la planuri, rapoarte şi documente complexe –, modalităţile de lucru cu şabloane, machete şi stiluri, tehnicile avansate de formatare, inserarea diverselor elemente grafice, a imaginilor şi a diagramelor, îmbunătăţirea aspectului documentelor cu ajutorul tabelelor şi al coloanelor, dar şi modul de lucru cu instrumentele de verificare şi corectură ortografică şi gramaticală, precum şi suportul lingvistic internaţional (chiar şi pentru limbi cu grafie complexă, precum cele asiatice) sau utilizarea caracteristicilor pentru crearea de indexuri şi table de materii.

Volumul subliniază, totodată, principalele diferenţe şi îmbunătăţiri faţă de versiunile anterioare ale Microsoft Word, abordând şi noile tehnologii şi avantajele oferite de documentele inteligente şi XML, opţiunile de partajare a informaţiilor şi de colaborare într-un mediu multiutilizator, dar şi posibilităţile de integrare a celorlalte aplicaţii din pachetul Office 2003 şi a facilităţilor Internet.

Folosind o abordare directă, pas cu pas, fiecare lecţie se bazează pe cea anterioară, ceea ce vă va permite să învăţaţi elementele esenţiale ale Microsoft Word 2003, pornind, practic, de la zero. Întrebările şi răspunsurile din cadrul fiecărui capitol vă vor ajuta să vă verificaţi şi să vă fixaţi cunoştinţele. Notele şi sfaturile vă indică scurtături şi soluţii la o sumedenie de situaţii cu care vă puteţi confrunta în utilizarea acestei versiuni a programului.

Pentru a obţine rapid această carte vizitaţi magazinul virtual al Editurii NICULESCU la adresa www.niculescu.ro.

Comenzi la: telefon/fax (021) 312.97.84, e-mail club@niculescu.ro

ÎNTREBARE: Din care pachet Microsoft face parte programul Microsoft Office Word 2003?**?**

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită şi în această lună la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul cu chestionarul MyC din partea de sus de pe pagina alăturată, apoi să decupezi talonul şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe trei luni publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulţumim pentru participare şi pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC02/2006): Pachetul Microsoft din care face parte programul Microsoft Office Word 2003 este: ______________________________.

MyCâştigă : Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr.04 / 2006

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?

F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?

Interfaţa ☐ Diversitatea ☐

Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?

____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?

____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?

____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?

____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?

____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐

Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat

____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?

____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐

5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐

Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:

____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:

Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:

cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observaţii despre situl www.myc.ro:

____

____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

____

____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):

____

Nume/Prenumele: ______________________

Adresa: Localitatea ____________ Jud.____________ Str.____________ Nr.______

Bl.___Ap.___Cod stradal:____ ___Telefon/Mobil: _____ __________Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________ ___ ______ Nr. membrilor familiei: ______Venit/lună__ ________

Studii______________________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ______________

MyCOMPUTER PC Games CD FORUM

*

MyCOMPUTER

ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________________ str. ______________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal______________ jud.____________ sector ____

Tel:. ________________ e-mail: ____________________ Data: ______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ______________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

❑ 6 luni - 44 RON ❑ 12 luni - 82 RON

Preţul abonamentului, în sumă de ______________________, l-am achitat cu mandat nr.______________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*



Aplicați aici timbrul poştal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poştal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro



Aplicați aici timbrul poştal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poştal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro

RedHat cumpără Jboss, Novell cumpără e-Security

Pentru o sumă inițială de 350 milioane USD, RedHat a anunţat că vrea să cumpere compania JBoss. Tranzacţia este în măsură de 40% cash. O afacere de o asemenea amplitudine nu putea să rămână fără un ecou din partea Oracle şi Novell.

Pentru 72 milioane USD, Novell va achiziţiona compania e-Security. Afacerea va face ca Sentinel 5, software-ul de securizare şi monitorizare real-time al e-Security să intre în posesia Novell. Compania a declarat că Sentinel 5 deocamdată nu va fi făcut open-source, dar că posibilitatea ca acest lucru să se întample există.

E amuzant cum achiziţia vine la doar câteva



zile de la anunţul făcut de RedHat cu referire la JBoss.

Sursa: news.com, redhat.com, esecurityinc.com

Symantec - 900 miloane USD datorii

IRS-ul a trimis o înştiinţare Symantec-ului cum că datoriile acestuia în ceea ce priveşte taxele s-au ridicat la suma de 900 milioane dolari americani. Asta după ce Symantec achiziţionase Veritas în trecut. Suma este alcătuită din taxe şi datorii acumulate în anii 2000-2001. De la achiziţionarea Veritas, acţiunile



companiei au scăzut cu 40% (un procent deloc neglijabil).

Sursa: marketwatch.com

Oracle vrea un Linux al lui

De când cu anunţul achiziţiei Jboss de către RedHat, Oracle a început să reconsidere relaţiile pe care le avea cu ultima companie. Acum RedHat nu mai este văzut ca un prieten ci ca un potenţial concurent. Aşa se face că Oracle bate



acum apropos-uri în legatură cu posibilitatea dezvoltării unei distribuţii Linux proprii. "Ne lipseşte un sistem de operare. Ai putea spune că ar fi logic din partea noastră să luăm în considerare distribuirea şi suportul Linux" a declarat un reprezentant Oracle. Noi dovezi au fost aduse în acest sens prin recenta achziţie Oracle a companiei Portal Software. În plus, în august 2005, un reprezentant Oracle afirma devotamentul companiei faţă de Linux şi disponibilitatea pachetului Portal 7 pentru acest sistem de operare, începând cu prima jumătate a acestui an.

Sursa: news.com



Numărul de rookit-uri Windows a crescut cu 700%

McAffee afirmă că numărul de rootkit-uri Windows a crescut cu 700% (!) faţă de aceeaşi perioadă a anului trecut. Mai mult, rata de apariţie a noilor rootkit-uri va continua să crească cu 650% în fiecare an. Procentele sunt alarmante pentru utilizatori si o sursă considerabilă de venit pentru producătorii de soluţii antivirus. Dacă Vista nu va rezolva problema programelor maliţioase în 2007, Microsoft s-ar putea trezi în doi ani cu o gaură la buget.

Sursa: news.com



Microsoft: amendă de aproape 2 milioane euro pe zi

Un judecător american a respins apelul făcut de Microsoft prin care compania cerea ca anumite documente Novell să poată fi accesate pentru a combate decizia Uniunii Europene de forţare a mâinii gigantului din Redmond. Prin respectiva decizie, Microsoft trebuie să plătească aproape 2 milioane de euro pentru fiecare zi de întârziere în care eşuează să ajute alte companii să înţeleagă protocoalele folosite de ei.

Să vedem cum au evoluat lucrurile:

- UE ia decizia cu privire la Microsoft
- Microsoft face apel în martie la o curte judecătorească din California
- Califronia respinge apelul
- Microsoft face apel la judecătorul din Boston
- acesta respinge apelul

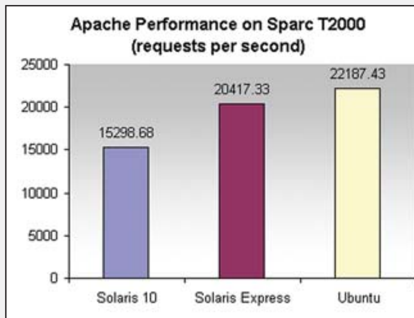
Acum Microsoft vrea să meargă la a doua mare curte judecătoreasca a Europei - Curtea Primei Instanţe din Luxembourg - pentru a combate deciziile de mai sus.

Sursa: news.com

Ubuntu este mai performant decât Solaris



Într-un studiu facut pe **http://fridge.ubuntu.com**, distribuţia Linux Ubuntu (versiunea Dapper Drake) a depăşit în teste Solaris Express rulând pe Sun Niagara T2000. La capitolul request-uri web ale serverului web, Ubuntu a reuşit o performanţă de 22,183.43 request-uri pe secundă, folosind Apache 2.2.0 fără optimizări. Este interesant de văzut cum încet-încet, Linux începe să depăşească celelalte UNIX-uri de pe piaţă.



Sursa: fridge.ubuntu.com

Google în top

Conform sondajului efectuat de comScore (www.comscore.com) în luna martie a acestui an, americanii au efectuat nu mai puţin de 6,4 miliarde de căutări online, cu 10% mai mult decât luna trecută şi cu 15% mai mult decât în 2005. Această creştere este cea mai consistentă din ultimele 12 luni. Google se situează pe locul 1 cu 2,7 miliarde de căutări (42,7%), Yahoo! este pe locul 2 (1,8 miliarde - 28%), MSN Microsoft pe 3 (849.000 - 13,2%), Time-Warner Network pe 4 (486.000), iar pe locul 5 se găseşte Ask Jeeves/Ask Network (376,000). Piaţa bărilor de căutare este dominată în continuare de Google şi Yahoo!, care au avut împreună 95% din totalul căutărilor efectuate în acest mod

Sursa: www.comscore.com

Căutările efectuate de americani

	Mar-05	Mar-06	Creştere
Google	36,4	42,7	6.3
Yahoo!	30,6	28,0	-2,6
MSN	16,5	13,2	-3,3
Time Warner	8,9	7,6	-1,4
Ask	5,5	5,9	0,4

Sursa: comScore

SCO pierde terenul în China

Darl McBride, CEO-ul SCO Group probabil ca a încercat totul ca să submineze supremaţia Linux faţă de produsele companiei lui, de la procese amuzante împotriva magnaţilor RedHat şi IBM şi până la incantaţii şi găini negre sacrificate. Asta nu împiedică evoluţia Linux în China să ia amploare. Media creşterii anuale între 2006-2010 se preconizează a fi de 34%, aducând sume de zeci de milioane de dolari în joc. În China, Linux e deja în bănci, în şcoli, în administraţia publică, în casele oamenilor. SCO UNIX îşi poate împacheta jucăriile.

Sursa: internetnews.com

Update pentru SQL Server 2005

Compania Microsoft a lansat de curând Service Pack 1 pentru SQL Server 2005, care conţine actualizări importante şi mult aşteptate (a fost actualizată şi versiunea gratuită a programului).

SQL Server 2005 care a debutat în luna noiembrie a anului trecut, a fost lansat pentru a concura în primul rând cu produsele Oracle dar şi cu ale altor companii.



SP1 include un link către softul SAP NetWeaver Business Intelligence care le permite clienţilor să importe date SAP Business Information Warehouse, şi să creeze şi administreze mai uşor rapoarte.

Versiunea gratuită, SQL Server Express Edition va fi îmbunătăţită cu câteva facilităţi noi, cum ar fi căutarea textului integral sau SQL Server Management Studio Express, un instrument grafic de administrare simplificat.

Sursa: www.zdnet.com



Utilizatorii programelor 3DS Max şi Maya sub acelaşi acoperiş

Compania Autodesk va găzdui o serie de întâlniri ale utilizatorilor programelor 3DS Max, Maia şi MotionBuilder. Ele vor avea loc în Londra, Manchester şi Birmingham, la sfârşitul lunii aprilie. La fiecare eveniment vor fi prezentate o serie de trucuri şi demonstraţii pentru folosirea celor trei programe. Aici se vor discuta şi ultimele proiecte ale utilizatorilor, pentru mai multe informaţii vizitează situl www.autodesk.com.



Ubuntu Edgy Eft anunţat

Ubuntu Dapper Drake nici nu e încă în faza finală şi Mark Shuttleworth pregăteşte deja versiunea următoare - Edgy Eft. Dacă Dapper iese la 1 iunie după cum s-a promis, Edgy Eft va fi lansat pe la începutul lui Decembrie şi va concura cu Vista. Până atunci banuim că XGL va fi deja utilizabil de toată lumea.

Sursa: lists.ubuntu.com

Azureus BitTorrent Client - cel mai popular program open-source

Pogramul Azureus, cunoscut pentru mulţimea de funcţii avansate pe care le oferă şi simplitate la folosire, a câştigat premiul de cel mai răspândit program open-source într-un chestionar realizat de situl SourceForge.net. Celelalte proiecte care au câştigat premii la alte categorii vor fi anunţate la LinuxWorld Expo.



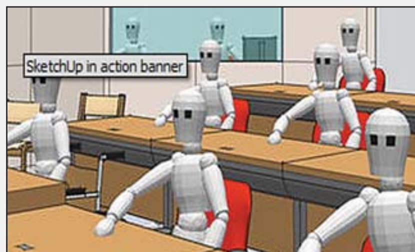
Sursa: news.yahoo.com

Concurs lansat de Glu3D

Folosind varianta demonstrativă a programului Glu3D, participanţii trebuie să realizeze o animaţie impresionantă care să arate capabilităţile programului. Alte programe pentru simularea particulelor nu pot fi folosite pentru realizarea animaţiei, ea trebuie să fie realizată integral în Glu3D. Durata secvenţei video nu nu a fost prestabilită, dar este indicat să depăşească 5 secunde. Premiile constau în licenţe pentru folosirea programului. Termenul limită pentru trimiterea materialului este 1 iunie, mai multe informaţii poţi afla pe forumul de la adresa http://www.3daliens.com/glu3D.



Google cumpără Sketchup Maker



Compania @Last Software, dezvoltatoarea programului de grafică 3D Sketchup Maker a fost cumpărată de Google. Programul este cunoscut pentru modul în care ajută designerii şi în special arhitecţii la expunerea ideilor. Se pare că achiziţia s-a datorat în special plugin-ului dezvoltat de compania @Last Software pentru programul Google Earth. Programul este încă disponibil pe piaţă, la acelaşi preţ, există şi o versiune demonstrativă care poate fi testată de oricine. Mai multe informaţii poţi afla la adresa http://www.sketchup.com/index.php?id=1439

Sursa: news.yahoo.com

Sony alpha

Sony a lansat sub-brandul alpha pentru camerele digitale cu o singură lentilă (D-SLR).

Brandul Sony alpha este creat pentru a sublinia faptul că Sony a intrat pe piaţa D-SLR-urilor care se diferenţiază clar de brandul Cyber-shot. Primele produse cu marca Sony alpha vor fi distribuite în această vară. *Sursă: www.i4u.com*



Apple vinde opt milioane de iPod-uri in al doilea trimestru fiscal

Imediat după terminarea primului trimestru fiscal care s-a terminat în decembrie, compania a spus că a vândut peste 14 milioane de iPod-uri ,încasând 2,9 miliarde de USD. Pentru trimestrul care tocmai s-a încheiat, Apple a raportat, că a vândut 8,5 milioane de iPod-uri, pentru suma de 1,7 miliarde USD. În segmentul calculatoarelor, Apple a vândut în



trimestrul ce a trecut 667,000 de Mac-uri desktop cu 59,000 mai mult ca şi trimestrul secund al anului trecut. Vânzările de calculatoare Mac cresc cu cca. 40 de procente în fiecare an, în timp ce în America de Nord şi cea de Sud, vânzările cresc anual cu 8 procente/an.

Sursă: www.tgdaily.com

Profitul lui Intel a scăzut cu 38 de procente

Intel a raportat suma încasărilor la cifra 8,9 milioane USD pentru primul trimestru al acestui an, având un profit cu 38% mai scăzut ca şi aceeaşi perioadă a anului 2005. Surse din media au speculat imediat acest rezultat, spunând că Intel a pierdut un segment mai mare de piaţă în favoarea lui AMD. Însă, în cadrul unei conferinţe de presă, Intel a spus că, compania a pierdut în realitate un segment de piaţă în favoarea lui AMD în trimestrul patru din 2005 şi a asigurat analiştii că procentajul pe piaţ al lui Intel



rămâne stabil în primul trimestru al lui 2006. Pe de altă parte tranziţia la procesul de fabricaţie al procesoarelor la 65 nm constituie un avantaj. Astfel, companie este capabilă să distribuie milioane de procesoare cu nucleul dual fabricate în procesul de 65nm.

Sursă: www.tgdaily.com

AMD schimbă data lansării procesorului AMD2

AMD a schimbat data lansării procesorului AMD2 din 6 iunie în 23 mai. La data de 23 mai AMD va anunţa procesorul şi lista de preţuri pentru acesta, iar la data de 31 mai va anunţa disponibilitatea sistemelor desktop bazate pe acest procesor. Motivul acestei lansări mai rapide, este faptul că şi procesorul şi plăcile de bază pentru acesta sunt în plină producţie. Se pare că AMD are un început promiţător cu acest procesor, să sperăm că acesta va fi şi la nivelul aşteptărilor.





Dell XPS M1710 - portabil cu GeForce Go 7900 GTX

XPS M1710 este un laptop cu destulă putere pentru a satisface orice cerinţă a unui gamer înrăit. Acesta dispune de un ecran de LCD de 17 inci, cu o rezoluţie maximă de 920 x 1200px, o placă video GeForce Go 7900 GTX sau Go 7900 GS. Computerul are un processor Intel Core Duo la 2,16GHz şi suportă pană la 4GB de memorie DDR2-667. Greutatea acestuia este de 4Kg.



Publicitate vrei nu vrei

Philips a propus un nou patent, care ar putea face din firmă să fie cea mai urâtă de telespectatori. Philips a lucrat la o metodă prin care să forţeze telespectatorii să nu schimbe canalul în timpul spoturilor publicitare. Ideea celor de la Philips a fost ca să blocheze canalul atunci când începe publicitatea. Acest tip de protecţie va fi aplicat şi pentru video recorderele digitale, făcând imposibilă derularea publicităţii. Philips este conştient de faptul că această metodă va enerva la culme anumiţi utilizatori si de aceea va implementa un mesaj de atenţionare la început iar dacă vei dori să "sari" peste reclamă va trebui să plăteşti o sumă simbolică. Această seamănă cât se poate de bine cu o metodă comunistă. Mai lipseşte canapeaua care te blochează pe ea în momentul publicităţii.

PHILIPS

Samsung 2GB MultiMediaCard

Samsung anunţă că a dezvoltat un MultiMediaCard de 2GB (MMCmicro) care combină patru unităţi flash de 4Gbit NAND.

Samsung afirmă că acestea sunt cele mai mici, cu cea mai mare capacitate şi cele mai rapide carduri pentru telefonul mobil. MMCmicro de 2GB de la Samsung măsoară 12x14x1,1mm şi operează la 1,8V şi 3,3V.



Sursa: www.i4u.com

Sharp Aquos PC LCD TV



Sharp introduce o nouă linie de televizoare LCD cu computer şi Windows. Modelul de top este o combinaţie dintre un monitor de 37 inci (LD-37SP1) şi PCul Sharp PC-AX100M Intel Core Duo cu Windows XP. Caracteristicile acestuia sunt: HDD de 500GB, DVD Writer, HD-Tuner, funcţie PVR şi slot pentru SD-Card. Modelul mai ieftin PC-AX100M, are un procesor Celeron şi un hard disc de doar 250GB.

Sharp Aquos LD-37SP1 HD-Ready LCD suportă o rezoluţie 1377x768px, luminozitate 450cd/m2 şi o rată de contrast 1200:1.

Super Talent a lansat DIMM-uri "Full Buffered"

Super Talent Technology, un producător American de module de memorii DDR şi DDR2, a anunţat primele module DDR2 Fully Buffered (FB DIMM). Ca şi producător de module înregistrate ECC DDR şi DDR2 pentru piaţa de servere, Super Talent a decis să folosească avantajul tehnologiei FB DIMM, şi să dezvolte produse cu această tehnologie. Arhitectura FB DIMM punct-la-punct, suportă şase canale, şi opt FB DIMM-uri pe canal, pentru un total de până la 48 de DIMM-uri FB de 4GB, sau 192 GB de memorie într-un server.



Sursă: www.hardwarezone.com

Lansarea noii versiuni Scan2CAD v7.5 pentru vectorizarea planselor

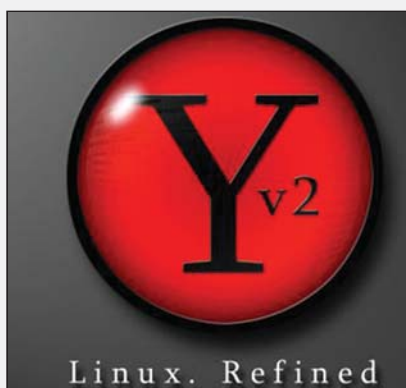
În luna Aprilie a anului 2006 producatorul britanic Softcover International a lansat noua versiune Scan2CAD v7.5., software raster-to-vector pentru toate buzunarele. Datorita noilor imbunatatiri, programul ofera utilizatorilor mai multe avantaje în procesul de vectorizare al planşelor şi schiţelor tehnice

Programul Scan2CAD converteste automat desenele scanate (TIFF, BMP, CALS, PNG, JPG, etc.) în fişiere DXF ce pot fi editate în orice program CAD, CNC sau GIS. Desenele tehnice de orice dimensiune pot fi editate şi vectorizate rapid la o înaltă calitate atât monocrom cât şi color. Avantajul major al vectorizării planşelor şi desenelor tehnice îl reprezintă posibilitatea păstrării, copierii, multiplicării dar şi editării planşelor în condiţii de siguranţă.

La revedere Yoper Linux!

Vizitatorii FTP-ului Yoper au fost întâmpinaţi zilele trecute de următorul mesaj atunci când încercau să acceseze ISO-urile distribuţiei:

Hello Linux enthusiasts! Good Bye Yoper! If you need a distro, then go to my favourite open source project called openSUSE and a project called SLICK, a light-weight KDE desktop with apt integration and Con Kolivas patched kernel. ISOs for SLICK are currently only on BitTorrent as this FTP server is down for maintenance. Andreas Girardet.



De când Andreas Girardet a plecat de la Yoper şi s-a angajat la IBM şi Novell, proiectul Yoper este întreţinut de comunitate. Se pare că Andreas Girardet se foloseşte acum de resursele distribuţiei pentru a face reclamă Novell. Not nice, not nice at all...



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

QInst
Un server e-mail

Unii dintre voi poate ştiţi cum e să fii administrator de server. După trei ani, şeful tău îţi ascultă în sfârşit rugile şi se îndură să cumpere un server nou, iar cu această ocazie trebuie să te pui să instalezi sistemul de operare, să configurezi Apache-ul, MySQL, serverul de email, să treci datele de pe serverul vechi pe cel nou, să configurezi un firewall. Dacă foloseşti Linux şi preferi stabilitatea Slackware, o soluţie extrem de rapidă de instalare a unui server de email poţi găsi sub forma pachetului QInstall.

QInstall este un pachet românesc creat de BIN-SH SRL, care permite instalarea automată a unui server de mail bazat pe QMail. Partea bună a programului, pe lângă faptul că se instalează rapid, este că permite crearea şi administrarea de conturi prin intermediul unei interfeţe web. Inclusă în Qinstall este şi o soluţie antispam şi antivirus care îţi va menţine Inbox-urile curate.

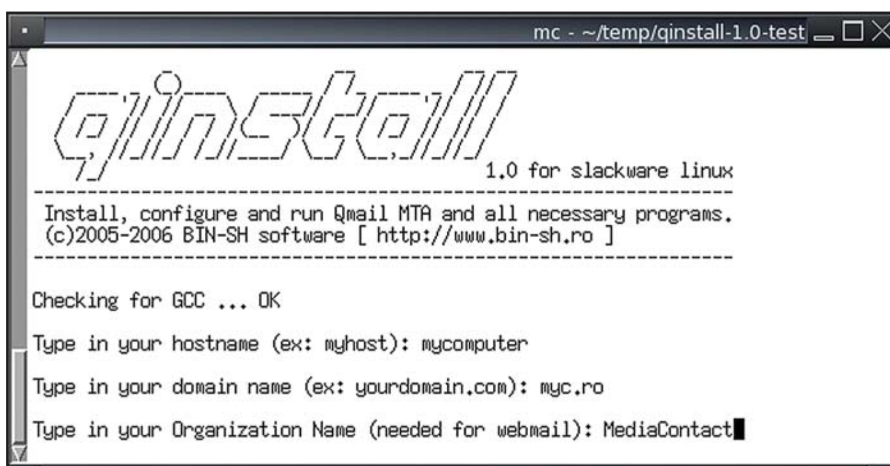
Printre pachetele din Qinstall (versiunea 1.0 pe care am testat-o noi) se numără clamav-0.88.1-i486-1.tgz, qmail-scanner-1.25st.tar.gz, vpopmail-5.4.13-i486-1.tgz, ucspi-tcp-0.88.tar.gz, qmail-1.03.tar.gz, qmailadmin-1.2.9-i486-1.tgz, courier-imap-4.1.0-i486-1.tgz, tnef-1.3.4-i486-1.tgz, squirrelmail-1.4.6-noarch-1.tgz, ezmlm-idx-0.53-i486-1.tgz, maildrop-2.0.1-i486-1.tgz, spamassassin-3.0.4-i486-1.tgz, safecat-1.12-i486-1.tgz, razor-agents-2.77-i486-1.tgz, cpanmod-0.1-i486-1.tgz, courier-authlib-0.58-i486-1.tgz şi daemontools-0.76.tar.gz.



Pe lângă acestea, Qinstall mai foloseşte încă trei scripturi pentru Procmail, QMail şi SquirrelMail, scripturi care se ocupă de compilarea qmail din surse, pornirea serviciilor aferente, alcătuirea unui fişer de configurare SquirrelMail şi altele.

Per ansamblu, folosind QInstall, instalarea unui server de mail cu interfaţă web, gata de folosit, a durat in jur de 90 de secunde pe un Pentium 4 la 2,4GHz şi 512RAM, cu Slackware 10.2 "proaspăt".

Instalarea Qinstall este extrem de simplă:





all în 2 minute

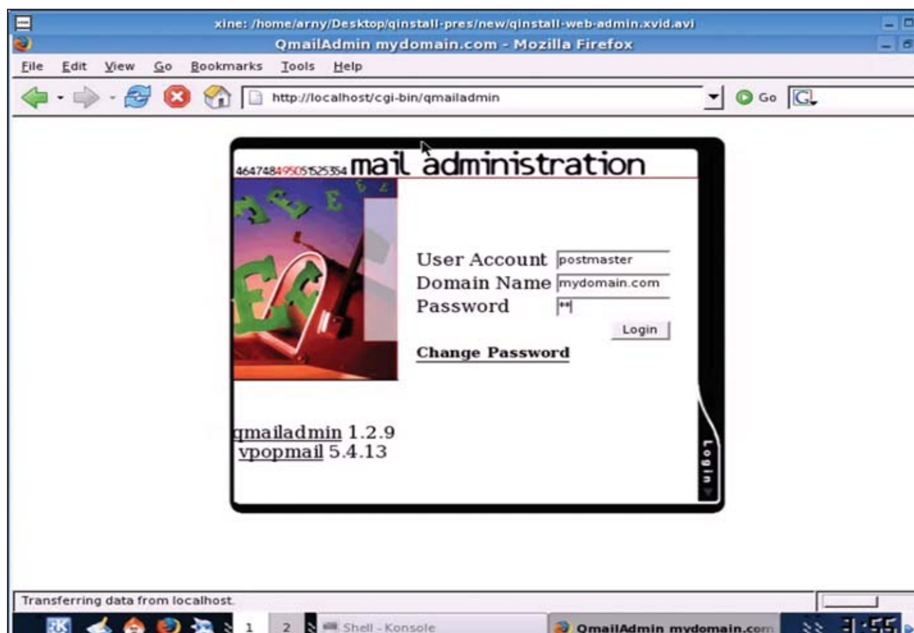


lansăm setup-ul cu `./qinstall -run` şi urmăm instrucţiunile din consolă. Întâi introducem hostname-ul, numele de domeniu, numele organizaţiei şi încă câteva date cum ar fi funcţia, după care se trece la instalarea pachetelor. La un moment dat eşti promptat să scanezi sistemul folosind Qmail-Scanner dar poţi să treci de acest pas pentru a seta parolele pentru postmaster, pentru contul *virusadmin@domeniu* care este creat de pachetele din Qinstall şi pentru contul *root@domeniu*.

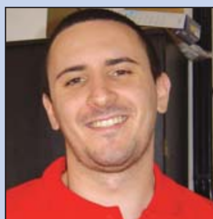
Qinstall este un program comercial. De asemenea, nu toate componentele de care acesta face uz sunt open source (Qmail şi daemontools de exemplu). Practic, dacă vrei să setezi rapid un server de mail ai două opţiuni: te foloseşti de cunoştinţele tale sau foloseşti QInstall.

Un minus pe care trebuie să i-l acord lui QInstall este faptul că - deocamdată - programul este disponibil doar pentru Slackware. Majoritatea administratorilor preferă distribuţiile bazate pe RPM-uri, alţii folosesc Debian. Din câte am înţeles însă, viitoarele versiuni QInstall vor fi disponibile şi pentru alte distribuţii.

www.qinstall.com
info@qinstall.com
Preţ pachet: 59Euro







Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

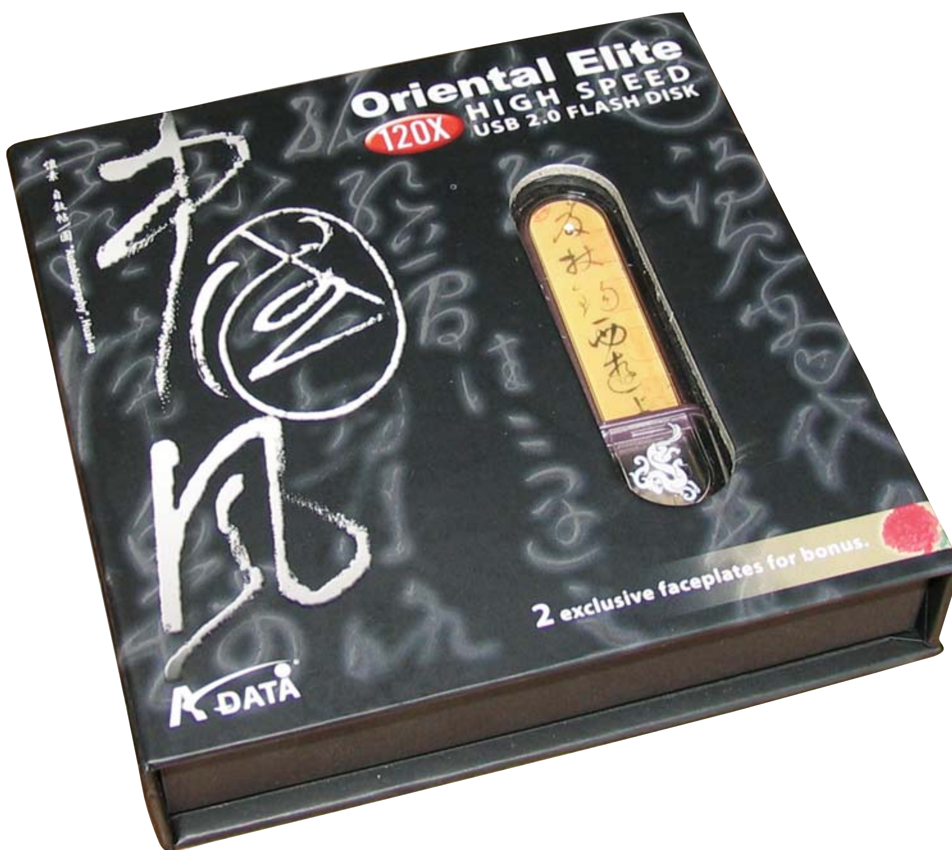












A-DATA Oriental Elite - Adeptul schimbării

Schimbarea este în general motivul plictiselii sau motivul progresului. De aceea, probabil mulţi dintre noi după o perioadă de timp ne schimbăm, spre exemplu, telefonul, sau datorită unor facilităţi suplimentare ne schimbăm diferite gadget-uri şi accesorii. Însă obiectele de calitate nu merită schimbate, ci merită folosite şi întreţinute. Chiar şi în această situaţie intervine "plictiseala". Plictiseală care presupune o schimbare.

Iată că USB Flash-ul de la A-DATA reuşeşte să fie "adeptul schimbării". Adică, exteriorul USB-ului Oriental Elite este format din două "plăcuţe" cu un design atractiv, care se pot schimba. Bineînţeles producătorul a integrat în pachetul Flash-ului USB un total de patru "plăcuţe", două câte două, care se pot schimba când te saturi de look-ul dispozitivului. Însă, tot el propune utilizatorului varianta în care acesta să-şi confecţioneze singur cele două "plăcuţe" după bunul lui gust. Spre exemplu, două "plăcuţe" cu numele lui sau numele companiei care foloseşte respectivul Flash USB. Performanţa A-DATA Oriental Elite am testat-o în Sisoftware Sandra 2005, iar rezultatele se găsesc în tabelele alăturate. Dispozitivul are o dimensiune de 69,8 x 19,3 x 10,0 mm (Înălţime x Adâncime x Lăţime), greutatea fiind de doar 12 grame. Datele stocate pe acesta au o perioadă de retenţie de 10 ani şi rezistă la şocuri de un 1 G.

USB Flash A-DATA de 512 MB

Sisoftware SANDRA 2005	
Fişiere cu dimensiune de 512 biţi	
Viteză citire	251KB/s
Viteză scriere	21KB/s

Fişiere cu dimensiune de 256KB	
Viteză citire	19827KB/s
Viteză scriere	4962KB/s

Fişiere cu dimensiune de 32KB	
Viteză citire	9163KB/s
Viteză scriere	1110KB/s

Fişiere cu dimensiune de 64MB	
Viteză citire	22931KB/s
Viteză scriere	12015KB/s

Fişiere cu dimensiune de 2MB	
Viteză citire	22801KB/s
Viteză scriere	9796KB/s

MyC recomandă
91%



SPECTEC SDC-001A



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

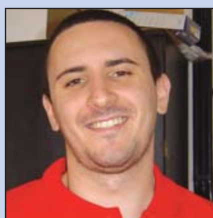


PDA-ul meu este un Yakumo Delta 400, model fără cameră foto, wireless, bluetooth sau alte extensii interesante, aşa că m-am bucurat când am pus mâna pe o extensie hardware cu cameră video: Spectec SDC-001A. Avem practic o cameră de filmat în miniatură pe care o conectăm la PocketPC prin slotul SD. Partea bună este că putem roti camera cu 180 de grade pe propriul ax, ceea ce ne oferă posibilitatea de a ne filma atât pe noi cât şi mediul înconjurător, fără a fi nevoie să rotim PocketPC-ul. Prin software-ul integrat putem atât filma, cât şi realiza poze. Suportă zoom de până la 4x şi secvenţe video cu o rată a cadrelor de până la 15 pe secundă. Dimensiunea maximă a pozelor este de 640x480 dar calitatea acestora lasă de dorit. Filmele realizate cu această cameră nu am reuşit să le rulez cu nimic altceva decât software-ul proprietar. Nici Windows Media Player, nici MVP nu au vrut să le redea.

Software-ul nu este deloc bine gândit: avem secţiuni separate pentru partea video şi foto, când un simplu buton de înregistrare pentru fiecare ar fi fost îndeajuns. Mi-a plăcut că ne este afişat în partea de jos a ecranului numărul de poze/cadre pe care le putem face. PhotoView (care este numele programului) oferă şi un mod de afişare a imaginilor în format JPEG, precum şi o galerie de thumbnail-uri. Avem opţiunea de a trimite imaginile direct din interfaţă, folosind emailul sau infraroşu.

Salvarea imaginilor se face mai ciudat: efectuăm pozele, acestea apar într-o listă din care noi bifăm ce dorim să fie salvat în memoria PDA-ului, după care apăsăm pe "Save". Putem de asemenea seta luminozitatea, contrastul, culoarea, calitatea şi poziţia imaginilor şi secvenţelor video pe care le realizăm (printre altele). Avem chiar şi un temporizator, în caz că dorim să ne facem poze cu familia şi nu găsim pe nimeni în jur ca să apese pe declanşator.





Dorel
Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

Sapphire, poate unul dintre cei mai buni producători de plăci grafice cu cipset ATI, a lansat de curând o nouă marcă şi un nou produs numit simplu, Ivory. La CeBIT 2006 unde am fost prezent, am observat că tot mai mulţi producători aspiră la o parte din piaţa MP3 Player-elor care, după cum bine ştim a fost cucerită în mare parte de iPod. Într-adevăr iPod-ul este o realizare (vei putea citi mai multe lucruri despre produsele Apple în acest număr al revistei), însă nu trebuie să îi ignorăm nici pe concurenţi! Pentru că, fie vorba între noi, iPod nano de 1 GB costă aproximativ 800 RON, iar versiunea Suffle de 512 MB costă probabil jumătate.

Ivory Digital Audio Pl

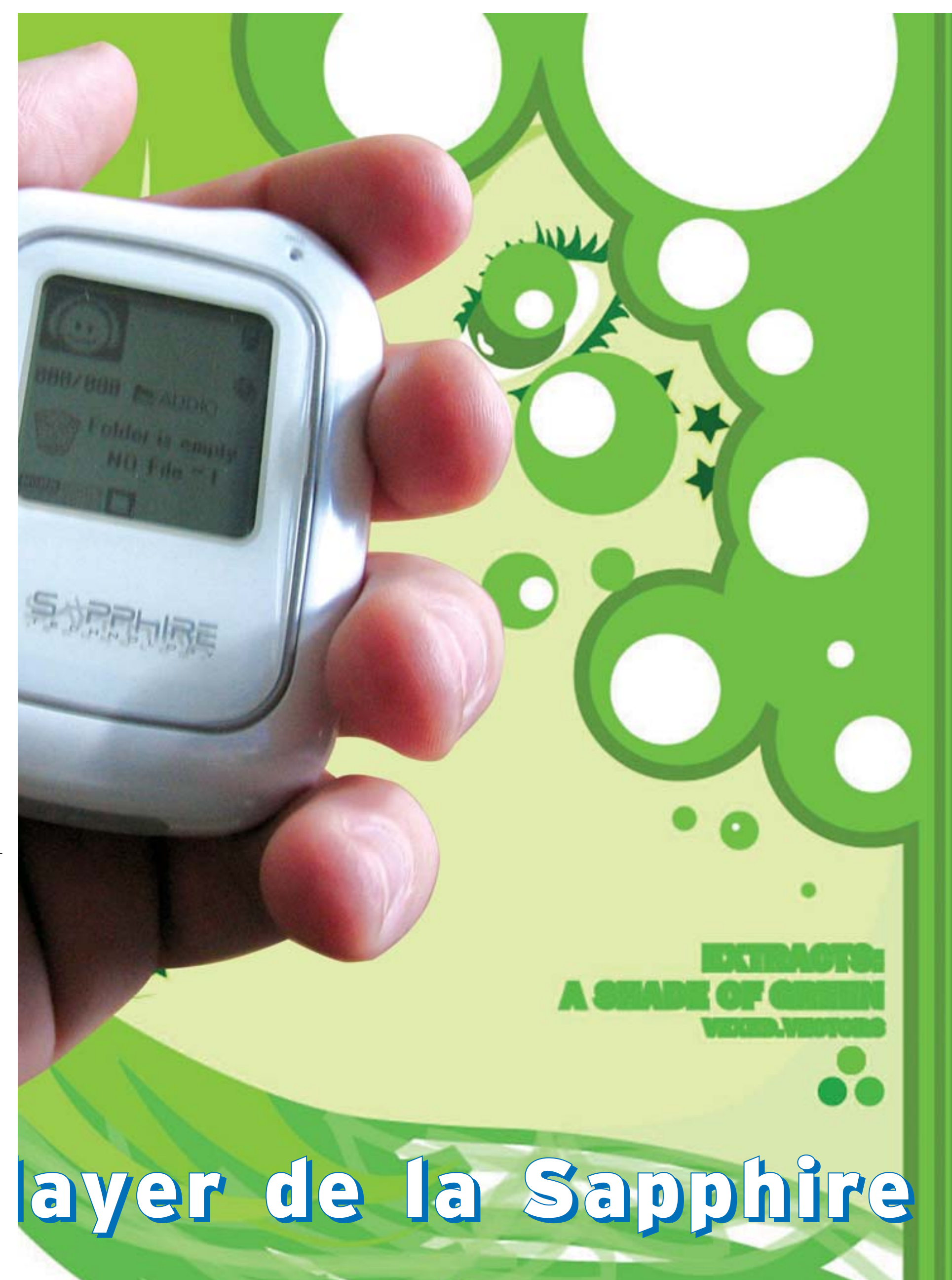
MP3 player portabil cu funcţie de

Ivory oferă...

Memoria integrată a acestui "săpun digital" (are aspectul unui săpun :) este de 512 MB, spaţiu în care se pot stoca până la 200 de melodii. Eu cred că sunt suficiente având în vedere că aparatul funcţionează, conform specificaţiilor, aproximativ 35 de ore. Bateria se încarcă prin portul USB în cca. 2-3 ore. Pe lângă acestea, Ivory este un reportofon, cu care poţi să înregistrezi "discuţii" care pot fi confidenţiale. Pur şi simplu îl ţii în buzunar şi înregistrează tot ce auzi! Micul Ivory integrează un Karaoke în caz că eşti "cântăreţ" înrăit. Suportă următoarele formate de fişiere: MP3, WMA, şi ASF. Îţi permite să navighezi prin directoare în caz că ai copiat greşit piesele tale favorite. Se poate folosi ca şi dispozitiv pentru stocarea datelor, integrează un EQ cu 12 presetări care conţine 22 de benzi ce se pot ajusta manual după propriul gust. De asemenea, sunetul se poate regla după preferinţe, pentru că poate deveni surround cu ajutorul tehnologiei 3Daudio, iar sunetele de înalte şi joase se pot seta imediat tot după propriul gust. Este mic, măsoară 65x50x19 mm (înălţime x lăţime x grosime), şi uşor, cântăreşte doar 52 de grame.

În practică...

Construcţia dispozitivului este excelentă şi durabilă. Este uşor când operezi cu el, practic cu o singură mână poţi accesa toate butoanele, care nu sunt puţine! Aspectul este deosebit şi nu este necesar să te lauzi cu el, "pentru că se laudă singur"! Spre deosebire de iPod, Ivory are multe butoane. Butoane, care îţi fac mai uşoară navigarea prin meniu, însă trebuie să ai în vedere că aceste butoane sunt necesare pentru că



să îţi

reportofon

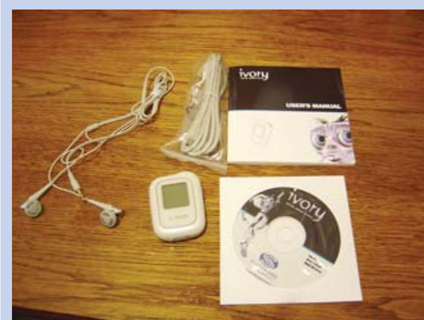
"micul" Ivory are mai multe funcţii (karaoke, reportofon etc.). Desigur există şi un buton "hold" cu ajutorul căruia poţi bloca toate butoanele în caz că sunt apăsate din greşeală. Butonul de "scroll" cu care schimbi piesele, are rol şi de navigator prin meniul lui Ivory. Ecranul dispozitivului are 25 de mm, 8 linii şi este iluminat cu un ton de culoare albastră. Calitatea sunetului este medie, puterea căştilor este excelentă, astfel, dacă vrei să asculţi "tare" atunci Ivory îţi va îndeplini cu succes această dorinţă. Însă, e bine protejezi urechile, nu de alta, dar mai ai nevoie de ele! Viaţa bateriei e ok, nu a ţinut 35 de ore, însă în testele practice a funcţionat aproximativ 20 de ore.

Pe scurt...

Ivory este un MP3 player care merită toată atenţia, mai ales când te hotărăşti să îţi achiziţionezi un reportofon împreună cu un MP3 player. Viaţa bateriei este suficientă pentru "aproape" orice călătorie, calitatea sunetului este medie, aspectul şi operarea cu acesta sunt excelente.













Remus Zoica
remus@myc.ro

Există doar câteva lucruri care nu pot lipsi din viaţa de zi cu zi, unul dintre ele fiind muzica. Ea reprezintă o parte din viaţa noastră, am integrat-o peste tot, o ascultăm în maşină, la lucru, în bucătărie, în sălile de aşteptare şi, de ce nu, pe stradă. Trei zile de muzică în buzunar - ne promit cei de la Apple. Care este melodia ta preferată sau care-ţi sunt cele 1000 de melodii preferate?

Al patrulea descendent din familia DAP-urilor (digital audio player - dispozitive pentru redare a semnalului audio digital), iPod-ul Nano a fost lansat în luna septembrie a anului trecut. După mai puţin de nouă luni (ce coincidenţă) de la data la care producătorii au făcut primii paşi către designul produsului final, mass-media prezenta foarte şocată noul produs. Reacţia publicului a fost pozitivă şi în primele 17 zile compania a vândut un milion de aparate. Lansarea lui a fost o manevră riscantă, pentru că urma să înlocuiască popularul iPod mini, "locomotiva" companiei la acea oră. Steve Jobs (CEO Apple) a considerat lansarea Nano-ului un risc necesar, din moment ce competiţia lansa produse din ce în ce mai apropiate ca design şi structură de iPod-ul mini. La doar câteva zile de la lansare, o mică parte din utilizatori (aproximativ o zecime dintr-un procent) au raportat probleme la afişajul LCD - crăparea la o apăsare sensibilă. Compania a declarat că la o mică parte dintre dispozitive au apărut câteva probleme datorită procesului de fabricaţie şi a hotărât să le înlocuiască pe cele afectate.



iPod Nano

Mai multe detalii despre aparat...

Până acum compania Apple ne-a obişnuit cu produsele care au un design impecabil.

În momentul în care am luat iPod-ul Nano în mână, am văzut cât de simplu este şi cât de uşor se va integra în viaţa mea de zi cu zi. Evident că a trecut în vârful listei cu produse care urmează a fi achiziţionate, şi nu cu mult timp în urmă alegeam cu mare atenţie albumele care urmează a fi mobile.

În plus, faţă de fratele său mai mic, iPod Shuffle, el ne oferă o capacitate mai mare de stocare (incluzând variante cu 2GB sau 4GB) şi un ecran color. Melodiile nu vor mai fi alese la întâmplare, vei putea naviga în listă pentru a o alege pe cea dorită. Ecranul este bun pentru a afişa imagini şi pentru a citi text, deci poţi avea la îndemână orice informaţie doreşti, oriunde te-ai afla (doar pentru citire, nu şi scriere).

Grosimea (6,9 mm) lui a fost mult mediatizată, o mulţime de poze prin care se realiza compararea cu mausuri, bani, creioane, pachete de ţigări sau de gumă au umplut siturile care revizuiau produsul. Cu toate acestea, nu am realizat cât de subţire este până în momentul în care l-am luat în mână. În fond, în acel moment am constatat importanţa grosimii unui astfel de aparat. Dimensiunile în toate unităţile de măsură umpleau paginile web la data lansării, dar ele nu ajută la crearea unei impresii. Singura expresie care mi-a stârnit atenţia a fost "este un pic mai mic decât te aştepţi după ce vezi pozele".

Marea problemă la realizarea produsului nu a fost a departamentului de design al companiei, ci a departamentului tehnic. Ca design, Nano-ul este un iPod în miniatură, după cum spun reprezenzanţii companiei el este cu 62 procente mai mic decât iPod-ul mini. Dimensiunea redusă se datorează în principal înlăturării hard discului care consuma mult şi era componenta cea mai predispusă apariţiei problemelor. Nano-ul foloseşte cipuri de memorie flash şi implicit foloseşte o baterie mai mică. Aceste înlocuiri au







cauzat şi scăderea cu mult a greutăţii, ajungând aproximativ la un sfert din ce a iPod-ului de 20 GB. Pentru a atinge grosimea minimă componentele au fost conectate spate în spate. Bateria este cea mai groasă componentă (3,95 mm), peste ea fiind suprapus senzorul tactil. Ecranul este următorul ca grosime (2,4 mm), iar placa de bază cu componentele are o grosime de 2 mm. Carcasa are o grosime de doar 0,2 mm.

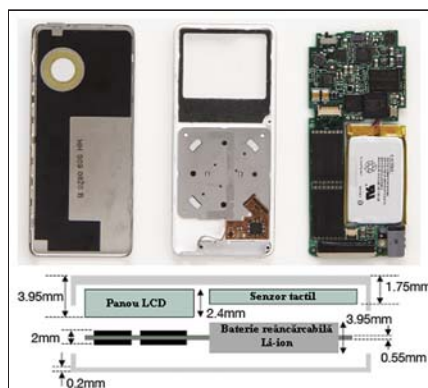
Mufa pentru căşti este plasată acum în partea inferioară a aparatului. Bateria are o autonomie de aproximativ 12 ore. Încărcarea lui se face în 4 ore şi este împărţită în două părţi, una rapidă, care îl va încărca până la un procentaj de 80% în primele două ore, urmând ca în următoarele două ore să se încărce la capacitate maximă.

Dispozitivul redă o gamă largă de fişiere audio, printre care MP3 (de la 8 la 320 Kbps), AAC (8-320 Kbps), Protected AAC (magazinul online iTunes, M4A, M4B, M4C), sau WAV.

Conectarea la portul USB al calculatorului are loc prin mufa din partea inferioară a aparatului, moment în care bateria se va încărca şi vei putea să-ţi copiezi melodiile preferate prin intermediul software-ului iTunes. Transferul datelor se face rapid datorită interfeţei USB 2.0. Capacitatea variază de la 1 GB (250 melodii), 2 GB (500 melodii) şi 4 GB (1000 melodii). El poate stoca între 15.000 şi 25.000 de imagini care pot fi vizualizate pe ecranul color. Rezoluţia ecranului este de 176x132 pixeli.

Navigare

Sistemul de navigare proprietar companiei este unul dintre cele mai simple existente. Un cerc care are patru butoane dispuse pe circumferinţă la N - S - E - V şi un buton în centru fac toată treaba. Butonul din centru reprezintă tasta [Enter], cel din nord ne întoarce la meniul anterior şi cel de jos pune pauză. Ele mai pot funcţiona şi ca săgeţi direcţionale. În plus, senzorul tactil va determina direcţia de mişcare a degetului pe circumferinţa cercului şi va derula lista cu melodii în acea direcţie.



Facilităţi speciale

Spre deosebire de celelalte aparatele din familia de produse lansată până acum de companie, dispozitivul integrează câteva funcţii noi. Printre acestea se numără ceasul îmbunătăţit, care poate afişa ora şi ca un ceas analog. El are o funcţie de "World Clock" poate afişa ora în funcţie de anumite poziţii din lume şi oferă chiar şi un cronometru.

iPod-ul Nano poate afişa text şi imagini, vei putea lua cu tine întreaga colecţie personală de poze cu care îţi vei delecta prietenii. Poţi importa liste de contacte, pentru a le avea întotdeauna la îndemână şi poţi folosi calendarul pentru a-ţi programa întâlnirile. Există şi câteva jocuri dacă te plictiseşti sau posibilitatea de a asculta cărţi narate.

Accesorii

Există multe accesorii, de la căşti care îţi intră integral în ureche, căşti fără fir, dispozitiv pentru prinderea pe mână, pentru încărcarea din priză, pentru conectarea AV, extinderea funcţiilor pentru interpretarea undelor radio şi multe altele, care te vot ajuta la nevoie.

Concluzie

Dacă muzica reprezintă o parte inportantă din viaţa ta, şi eşti dispus să investeşti o sumă începând de la 150 USD pentru a-ţi îmbunătăţi experienţa, atunci iPod-ul Nano este un dispozitiv pe care nu trebuie să îl ratezi!





Remus Zoica
remus@myc.ro

Paint.net
De la Paint la Photoshop

Lucrând pe calculator, la un moment dat vei ajunge şi tu la etapa la care va trebui să realizezi un simplu desen. Oricât de simplu ar fi acesta (desenarea unui grafic sau chiar salvarea unui screenshot) va trebui să apelezi la un tip de programe de care nu ai mai folosit până acum. Ştim că de la primele versiuni, sistemul de operare Windows ne oferă o unealtă foarte simplă (şi cunoscută), care ne poate salva în situaţiile de forţă majoră, în care timpul este o problemă. Programul Paint este primul pas în această direcţie, pasul care ne va introduce în lumea graficii. De aici, până la grafica tridimensională este un drum lung, dar cu perseverenţă, toate piedicile pot fi trecute!

Mai multe despre Paint

Dezvoltarea acestui program a început din anul 1985. El a fost inclus în fiecare versiune a sistemului de operare Windows, iar din acest motiv el este asociat cu utilizatorii începători. El conţine doar uneltele de bază necesare pentru crearea sau modificarea unei imagini, dar, cu toate acestea, modul în care sunt combinate poate duce la rezultate uimitoare. În trecut, multe programe shareware îşi făceau reclamă "pe spatele" Paint-ului, comparând imagini sofisticate, cu cele rudimentare create în Paint. Cu toate acestea există mulţi artişti care au demonstrat că, doar folosind uneltele de bază, poţi impresiona publicul.

Programul Paint este atât de simplu, încât chiar şi dacă nu înţelegi limba engleză te vei descurca uşor. În bara de unelte există doar 16 butoane, ale căror simboluri îţi va forma o idee despre funcţionalitatea lui. Vreau să dau ca exemplu unealta [Line], plasată în partea inferioară în bara de unelte, care are rolul de a trasa linii. Grosimea unei linii nu este simbolizată printr-o valoare, ci prin mai multe linii de diferite grosimi dintre care va trebui să alegi una. O vei alege pe cea potrivită ca grosime şi vei putea începe desenul. Să comparăm cu trasarea unei linii în programul Photoshop. Aici, în bara de unelte nu vom găsi o unealtă care să ne traseze o simplă linie. Avem unelte de selecţie, pensule şi altele mult mai complicate, dar o unealtă clară pentru linii drepte nu există. Sigur că ea poate fi realizată în zeci de moduri, dar utilizatorul începător nu are de unde să ştie că ţinând apăsată tasta [Shift] în timp ce foloseşti creionul, vei defini linii drepte între clicuri.

După un timp, te vei familializa cu uneltele şi vei avea nevoie de funcţii tot mai avansate, mai automatizate, metode de selecţie mai bune sau efecte sofisticate. Acum se pune problema dacă este bine să treci direct la un program mai avansat precum Photoshop, sau este nevoie de un pas intermediar. Dacă doreşti să faci acest pas interemediar, eu îţi recomand programul Paint.NET, pe care îl voi prezenta în continuare.

Trecerea de la Paint, la Paint.NET

Paint.NET este un program de editare a imaginilor, conceput pentru utilizatorii sistemelor de operare Windows 2000, XP, Vista sau Server 2003. Dezvoltarea lui a pornit ca un proiect la Universitatea din Washington coordonat de compania Microsoft. Iniţial, scopul lui a fost de a înlocui simplul Paint, dar cu timpul el a evoluat într-un program destul de avansat. Limbajul folosit pentru a crea programul Paint.NET este C#, iar pentru a rula el necesită instalată librăria .NET Framework 2.0, pe care o puteţi găsi pe CD-ul revistei, la secţiunea freeware. Programul este



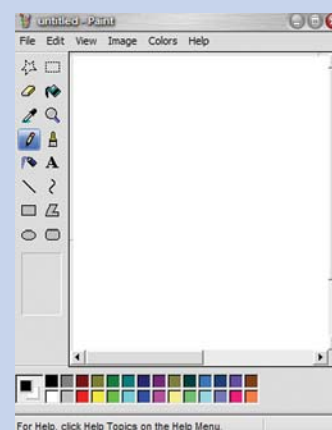
open-source şi îl poţi descărca de la adresa http://www.eecs.wsu.edu/paint.net. După cum spun dezvoltatorii lui, printre facilităţile pe care le oferă se numără: o interfaţă simplă şi intuitivă, lucrul pe straturi, posibilităţi de "undo" nelimitate, o mulţime de efecte, suport pentru Tablet PC, interpretarea unui număr mare de formate de fişiere şi posibilitatea de a extinde funcţionabilitatea prin intermediul plugin-urilor. Atenţie, programul nu funcţionează pe sistemele de operare Windows 98/ME sau mai vechi. Dezvoltatorii lui au motivat prin faptul că ar necesita un proces de testare intensivă, iar programul fiind gratuit, ei nu dispun de resursele necesare pentru realizarea testării. Al doilea motiv este complicarea modului de instalare (care deja este destul de complicat), iar al treilea este legat de o scădere în stabilitate datorită modificării codului sursă.

Pentru rulare, programul necesită unul dintre sistemele de operare menţionate mai sus, librăria .NET Framework 2.0, un procesor de 400 MHz, 128 MB de memorie RAM, o rezoluţie de 1024x768 pixeli, mai mult de 50 MB spaţiu liber pe disc.

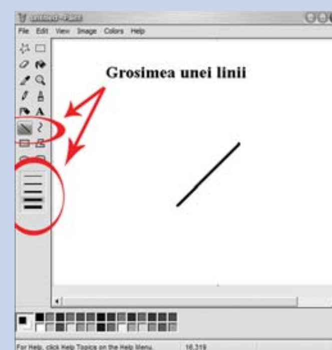
Suprafaţa de lucru

Spaţiul de lucru este împărţit în nouă zone:

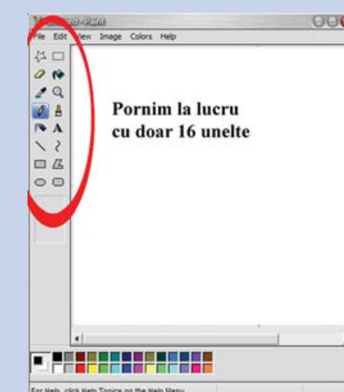
1) Titlul documentului - aici va fi vizibil numele



Am pornit de la cea mai simplă interfaţă posibilă, cea a Paint-ului



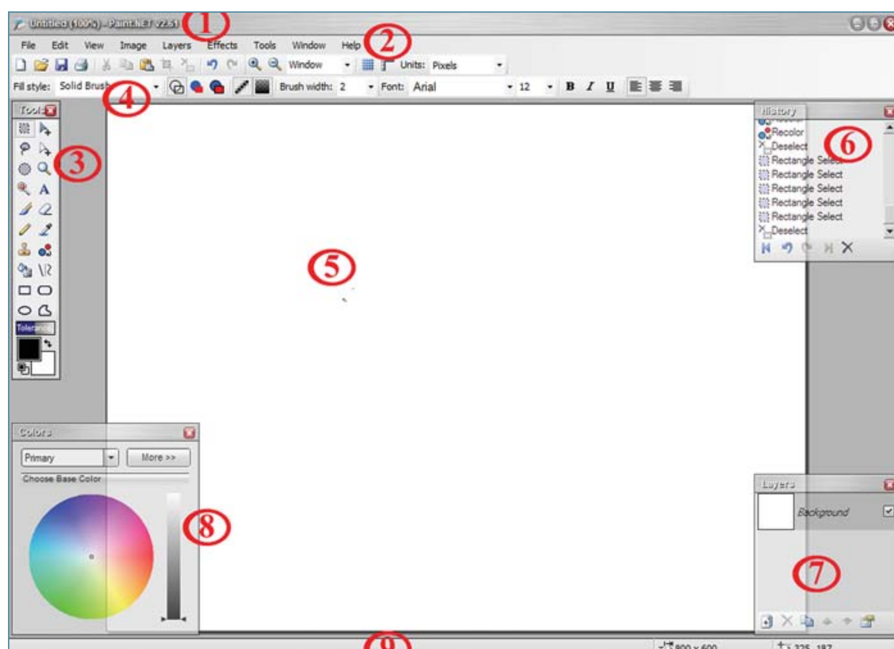
Crearea liniilor



Uneltele pe care le avem la dispoziţie



Un simplu desen realizat în Paint



Interfaţa programului împărţită în 9 zone

fişierului pe care lucrezi, nivelul de zoom şi versiunea programului;

2) Meniul - aici sunt accesibile comenzile programului, împărţite în nouă subcategorii;

3) Bara de unelte - aici sunt accesibile uneltele pentru modificarea imaginilor;

4) Bara de caracteristici - vei putea seta diferiţi parametrii sau moduri de funcţionare a uneltelor;

5) Imaginea propriu-zisă - spaţiul pe care vei aplica modificările;

6) Bara funcţiilor efectuate - de aici te vei putea întoarce câţiva paşi înapoi dacă ai efectuat o modificare greşită;

7) Fereastra straturilor - suprapunerea elementelor are loc din această fereastră

8) Fereastra culorilor - aici vei defini culorile care vor fi folosite de unelte;

9) Bara de statut - va afişa informaţii despre modul de funcţionare a uneltelor, rezoluţia documentului, poziţia cursorului;

Meniul principal

Meniul, la rândul său, este structurat în nouă categorii: [File] pentru lucrul cu fişierele (deschiderea sau salvarea imaginilor), [Edit] pentru operaţii care afectează zona selectată, [View] pentru a schimba modul în care este vizibilă imaginea pe suprafaţa de lucru, [Image] conţine comenzi care vor afecta toată imaginea (sau toate straturile), [Layers] pentru lucrul cu straturile, [Effects] ascunde colecţia de efecte, [Tools] cuprinde la rândul său o listă cu uneltele, [Window] pentru a activa sau dezactiva anumite ferestre şi, în final, meniul [Help] care ne va ajuta la nevoie.

Bara de unelte

Ea reprezintă pasul de tranziţie de la Paint la Photoshop. Am evoluat de la 16 unelte la 22, care au modul de funcţionare îmbunătăţit. Totuşi nu vom avea unelte grupate sub acelaşi buton, ca în Photoshop, sau multe taste care le schimbă funcţionabilitatea. Primele patru din partea stângă pe verticală au rol de selectare a elementelor, iar următoarele patru din partea dreaptă au rolul de mutare, zoom şi tipărire a textului. Pensula, radiera, creionul şi unealta de selectare a culorilor sunt următoarele, grupate exact ca în programul Paint. În continuare au fost introduse două unelte noi: unealta de clonare şi cea de înlocuire a culorilor. Cu unealta de clonare vei putea copia zone întregi de pe acelaşi strat, sau de pe straturi diferite. "Găleata cu vopsea" va umple cu culoare continuă zone delimitate ale imaginii. Programul a păstrat din Paint unealta [Line] dar a fost extinsă funcţionabilitatea penru a desena uşor şi curbe. Au mai fost adăugate patru noi unelte pentru definirea formelor, plasate în partea inferioară în bara de unelte. A fost introdus un buton pentru setarea toleranţei, care va afecta unelte precum [Magic Wand] sau unealta de înlocuire a culorilor. Dacă valoarea toleranţei este setată la 0%, atunci vor fi luate în calcul doar culorile exacte, iar la 100% vor fi afectate toate



Bara de unelte

culorile. Ultima zonă din bara de unelte are rolul de a defini culorile principale şi secundare.

Lucrul pe straturi

Spre deosebire de desenul care îl realizezi pe foaie şi care este în final o compoziţie, în format digital lucrurile se schimbă. Aici ai la dispoziţie o infinitate de foi, cu o infinitate de niveluri de transparenţă. Conţinutul fiecărei foi, modul de suprapunere sau de combinare, este o chestiune limitată doar de imaginaţia ta. Este important să avem la dispoziţie multe foi şi multe niveluri de transparenţă pentru o mai bună izolare şi organizare a elementelor. La desenul pe foaie, dacă doreşti să micşorezi dimensiunea unui element va trebui să ştergi şi să refaci acea porţiune. În domeniul digital va trebui să izolezi elementul respectiv şi să aplici o transformare. Din această cauză este bine să ne plasăm din start toate elementele pe straturi diferite, pentru a le izola.

Caseta straturilor este centrul de comandă al unui program de editare a imaginilor. De aici controlezi elementele care vor fi afectate de modificările care urmează să le faci. La lansarea programului, caseta straturilor va fi plasată în colţul din dreapta-jos şi poartă numele [Layers].

În partea inferioară a ferestrei straturilor sunt dispuse o serie de butoane prin intermediul cărora putem organiza straturile. Primul buton are rolul de a crea un strat nou, al doilea de a şterge un strat, al treilea de a-l duplica. Următoarele două săgeţi vor ridica sau vor coborî stratul selectat cu un nivel. Ultimul buton are rolul de a ne afişa caracteristicile stratului curent. De aici vom putea da nume sau seta modul de suprapunere.

Bara proceselor efectuate

Ea are un rol foarte important pentru că greşelile la lucrul cu material grafic sunt frecvente. Aici sunt memorate toate modificările



pe care le-ai adus imaginii, de la deschiderea documentului. De fiecare dată când modifici ceva, acţiunea pe care o efectuezi este înregistrată aici. Chiar şi conturul selecţiilor create este înregistrat aici, problemă de care se loveau multe programe de grafică. Erau situaţii în care puteai lucra mult timp la o selecţie, pe care o puteai pierde printr-un simplu clic, iar din această cauză ele au fost introduse în lista comenzilor efectuate. Te poţi întoarce la oricare pas parcurs anterior. Altfel spus, cu toate că teoretic există un număr infinit de paşi la care ne putem întoarce, dacă ne-am întors şi am continuat munca, cei peste care am sărit înapoi, se vor şterge. Atenţie pentru că programul foloseşte spaţiul liber de pe disc pentru a stoca versiunile intermediare ale imaginii. Cu cât faci mai multe modificări, cu atât îţi va trebui mai mult spaţiu liber pe disc (în general peste 50 MB pentru siguranţa că nu vei pierde din informaţiile la care lucrezi).

Caseta culorilor

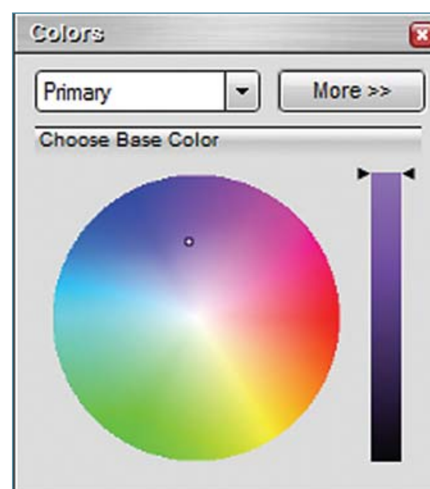
La lansarea programului, în partea stângă jos avem o nouă fereastră. Prin intermediul ei putem seta culorile pe care urmează să le folosim în imaginea noastră. Definirea culorilor are loc printr-un clic pe pătratul culorii primare sau secundare din bara de unelte şi alegerea culorii dorite din caseta culorilor. Dacă caseta nu este vizibilă o putem activa sau dezactiva prin apăsarea tastei F8. Caseta culorilor are două moduri de funcţionare: "Less" şi "More". Primul mod este cel setat implicit, el ne va afişa mai puţine informaţii despre culoarea selectată, iar al doilea ne va furniza informaţii detaliate despre culori.

Efecte

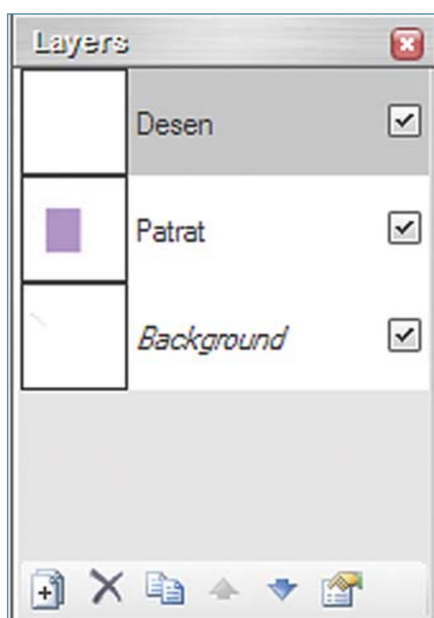
Aici vom găsi o colecţie a celor mai des folosite efecte la prelucrarea imaginilor. Putem adăuga zgomot de culoare, putem înceţoşa imaginea (prin trei metode), putem detecta automat marginile elementelor din imagine, putem scoate în evidenţă obiecte, mări claritatea sau înlătura efectul de ochi roşii provocat de bliţul aparatului foto. După aplicarea unui efect, în meniul [Effects] va apărea un nou buton denumit [Repeat] urmat de numele ultimului efect aplicat (pentru uşurinţa reaplicării efectelor care sunt folosite frecvent). Oricât de începător ai fi, testarea acestor efecte este la fel ca joaca pentru copii.

De la Paint.Net la Photoshop

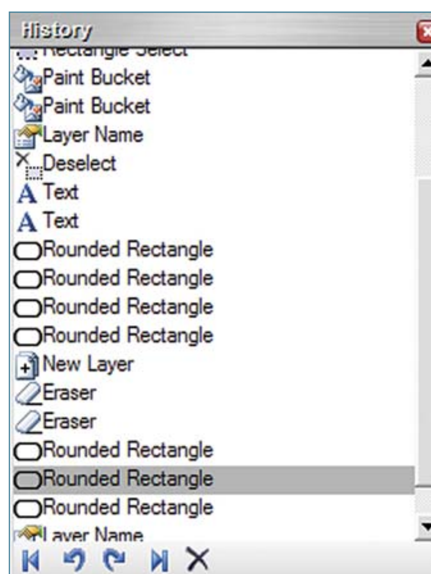
Trecând de la simplul Paint la Paint.NET, bara de unelte s-a mărit, ne-a fost introdus modul de lucru pe straturi, a apărut un sistem avansat de selectare a culorilor, paşii făcuţi ne sunt înregistraţi pentru a ne putea întoarce uşor la etapele parcurse şi au apărut primele filtre. După punerea în practică şi fixarea acestor cunoştinţe vom putea trece la următorul nivel, studierea Photoshop-ului. În plus, aici vom avea mai multe unelte (chiar şi grupate sub acelaşi buton), un mod de lucru cu straturile care ne oferă mai multă flexibilitate, o casetă a proceselor efectuate cu un mai mare nivel de complexitate, o colecţie imensă de efecte şi filtre, modalităţi de selecţie care ne oferă o precizie mai mare şi nu numai atât. Dar pentru o scurtă perioadă este bine să rămânem în domeniul începătorilor şi să fixăm cunoştinţele dobândite până acum. În numerele următoare ale revistei voi reveni cu câteva exerciţii pentru fixarea lor, şi de ce nu, cu câteva provocări!



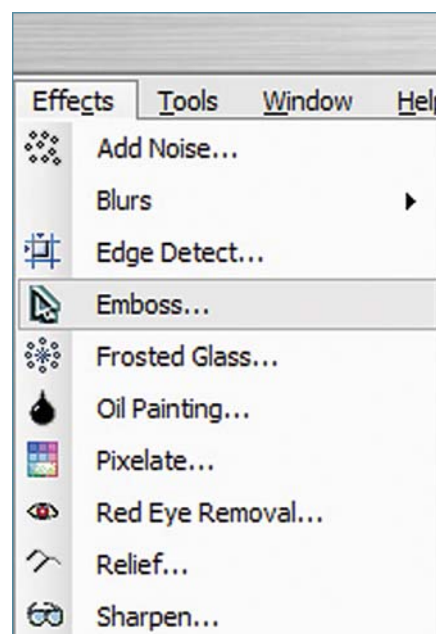
Selectarea culorilor



Lucrul pe straturi



Ferestrele proceselor parcurse



Aplicarea efectelor



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Air Live Bluetooth Stereo BT-120HP

Dacă la un moment dat se credea că tehnologia Bluetooth nu va avea un prea mare succes, ultimii doi ani ne-au arătat că lucrurile nu stau nici pe departe aşa. Târgul de la Hanovra, atât cel de anul trecut, cât şi cel de anul acesta, a fost "îmbibat" cu gadget-uri bazate pe această tehnologie.

OvisLink Corp. este o companie taiwaneză fondată în 1993, şi este un furnizor de soluţii de reţelistică având peste 200 de produse şi sute de distribuitori în toată lumea.

În anul 2001, OvisLink a lansat seria wireless AirLive, ce poartă motto-ul "Living in a World without Boundaries, Building a Network without Wires" (Să trăim într-o lume fără graniţe, să construim o reţea fără fire).

Din această serie, doamna Ing. Liba Krejzlikova, ne-a pus la dispoziţie căştile Bluetooth Stereo BT-120 HP, pe care le-am testat şi "stresat", iar rezultatele le puteţi vedea în rândurile care urmează.

Air Live Bluetooth Stereo BT-120HP

Pachetul în care au fost ambalate căştile era foarte casant, şi am avut unele dificultăţi în a-l deschide, iar acesta a devenit inutilizabil după ce am reuşit în cele din urmă să scot căştile din el. Acest mic "incident" mi-a displăcut însă am refuzat să trag concluzii pripite înainte de a testa produsul propriu-zis.

În pachet am mai găsit un încărcător simplu, unul prin USB, un manual şi CD cu instrucţiuni.



Dacă PC-ul tău nu are conectivitate Bluetooth, poţi să foloseşti un adaptor USB gen Air Live BT-120ADS.

Înainte de prima utilizare, acumulatorul căştilor trebuie încărcat timp de 10 ore, după care încărcarea durează aproximativ 90 de minute.

Caracteristici şi conectare

Căştile au o formă modernă, sunt uşoare (10 grame), iar rama din plastic poate fi îndoită în 3 locuri pentru o mai bună fixare după urechi. Pe casca dreaptă se află intrarea pentru alimentare, butonul de pornire/oprire şi două LED-uri indicatoare. Pe casca stângă se găseşte un joystick cu ajutorul căruia poţi să ajustezi volumul, să derulezi sau să schimbi piesele dintr-o listă.

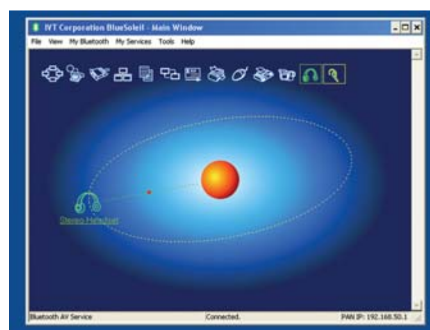
Căştile au încorporat un microfon, şi deţin un buton de activare/dezactivare a microfonului. Tot aici mai găsim şi două LED-uri indicatoare.

Am ales să conectez căştile la calculator din moment ce dispune de conectivitate Bluetooth, însă acestea pot fi conectate şi la alte gadgeturi cu ajutorul accesoriilor necesare.

Pentru asta am instalat în calculator software-ul BlueSoleil al celor de la IVT Corporation (www.ivtcorporation.com). După ce am pornit programul, urmează să pornim căştile. Am realizat acest lucru ţinând apăsat timp de 3-4 secunde butonul de pornire. LED-ul "Link" va pâlpâi albastru pentru o secundă şi apoi va rămâne aprins.

Cu un simplu clic efectuat pe bila portocalie din centru, programul va începe detectarea automată a dispozitivelor Bluetooth din zonă.

După ce au fost "detectate" căştile, am efectuat dublu clic pe iconul respectiv pentru a realiza legătura între acestea şi PC, iar conectarea propriu-zisă se realizează efectuând un clic pe al doilea icon din stânga, moment în care căştile şi PC-ul sunt conectate (LED-ul "Link" va pâlpâi albastru de două ori la intervaluri de două secunde.



Conectarea cu PC-ul prin intermediul programului BlueSoleil

Dacă cumva căştile nu funcţionează, în Control Panel, la "Sounds and Audio Devices" - "Audio" - "Default Device", alegi opţiunea "Bluetooth Audio" (care este aleasă implicit de sistemul de operare în momentul conectării căştilor).

Căştile funcţionează până la o distanţă de 10 metri (fără prea multe "interferenţe") de "gazdă" (în cazul de faţă PC-ul), iar calitatea recepţiei este excelentă.

BT-120HP este o bună alegere când vrei să te simţi liber şi să te bucuri de 6-7 ore de sunet de calitate!

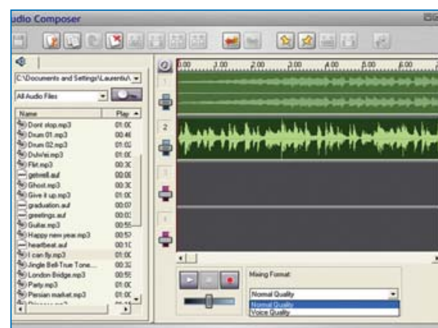
Scor: 90%
Contact www.eta2u.ro
Preţ: 52 USD +TVA



ADMINISTRAREA INTELIGENTĂ A TELEFONULUI MOBIL

Acum câţiva ani telefonul mobil era considerat la noi în ţară un obiect de "lux", cu care defilai prin faţa vecinilor în încercarea de-ai face pe aceştia să crape de ciudă... Între timp lucrurile însă s-au cam schimbat, şi chiar dacă un Nokia 8800 îţi mai fură privirea şi te determină să te "îngălbeneşti" puţin, telefonul mobil a devenit un obiect obişnuit, util şi foarte răspândit.

Dar în ce măsură ne folosim de întregul potenţial pe care îl oferă un telefon mobil? Suntem încă în stadiul "să-mi cumpăr telefon mobil fiindcă toţi prietenii au", sau dorim să ne achiziţionăm un exemplar pentru a profita de facilităţile pe care le oferă? Citind rândurile următoare vei putea afla răspunsurile la aceste întrebări.



Editarea tonurilor de apel

Mobile Phone Management Tool

Este greu de spus câte telefoane mobile sunt achiziţionate din magazin şi câte la negru. Oricum, dintre cele achiziţionate la negru sau la mâna a doua, majoritatea au doar dotările "standard": telefonul şi încărcătorul. Din această cauză, utilizatorul care cumpără un asemenea telefon nu se va mai complica să caute cablul de date sau CD-ul cu software, şi se va limita la funcţionalitatea minimă pe care o oferă. Chiar dacă telefonul este dotat cu cameră foto, infraroşu sau bluetooth, pozele capturate rămân în calculator din cauza lipsei conectivităţii cu PC-ul.

Mobile Phone Management Tool este denumirea programului produs de compania Mobile Action Technology Inc. şi, după cum spune şi numele, acesta este un program de administrare a telefonului mobil.

În ambalajul "graţios" se găsesc CD-ul de instalare şi, în cazul acesta, cablul de date pentru o serie de telefoane (am optat pentru versiunea aceasta deoarece conţine cablul de date pentru Motorola V3, însă poate fi folosit şi pentru alte modele, gen V360, V180, V220 sau NEC N343i, N353i etc.).

Instalarea a fost un proces anevoios, fiind necesare multe operaţiuni "fizice", precum introducerea şi scoaterea cablului USB din calculator sau telefon. Ba, mai mult, dacă am scos-o la capăt în cele din urmă cu instalarea, conectarea dintre Motorola V3 şi PC a fost ...la voia întâmplării. Iniţial am crezut că este o problemă a calculatorului sau a telefonului, însă după ce am instalat software-ul pe alte 4 calculatoare şi am încercat cu un alt Razr V3, au apărut aceleaşi probleme.

Trecând peste aceste probleme care, sincer să fiu, mi-au scos câţiva peri albi, programul chiar funcţionează şi tind să cred că dificultăţile întâmpinate s-au datorat cablului pe care îl voi înlocui cu siguranţă.

Programul îţi permite să sincronizezi contactele şi calendarul din Outlook/Outlook Express, să administrezi, editezi şi să realizezi un backup al agendei telefonice. Este mult mai simplu să editezi informaţiile despre contacte pe calculator decât să "te chinui" să scrii mii de caractere pe telefon.

Managerul pentru fotografii îţi dă posibilitatea de a edita fotografiile existente adăugându-le efecte sau modificând culorile.

Editorul video va transforma filmuleţele sau animaţiile din telefon în clipuri cu efecte speciale.

Una dintre opţiunile care mi-a plăcut cel mai mult a fost editarea şi crearea propriilor tonuri de apel (din cele existente sau unele noi).

Şi asta nu e tot. Mai ai un manager de fişier (logic, nu?), editor de MMS-uri sau acces la Internet prin GPRS/GSM.

Dacă eşti norocos la prima fază (instalare-conectare), Mobile Phone Management Tool este un excelent program care va profita de fiecare resursă a telefonului tău mobil.

Contact www.mobileaction.com

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Editarea video





Multifuncţionalele au două tăişuri?!?

Mai puţin loc pe birou şi se transfomă deodată într-un copiator!

All-in-One. Merită sau nu? Am să încerc să răspund la acestă întrebare din mai multe puncte de vedere! După cum ştim, dispozitivele care au două funcţii cum ar fi "imprimantă" şi "scanner" vor avea întotdeauna o problemă atunci când sunt nedespărţite. Iar acest lucru te pune în dificultate, de exemplu, când se strică scannerul sau imprimanta, până când dispozitivul multifuncţional se va repara, e posibil să nu dispui nici de imprimantă, dar nici de scanner!

Avantajele multifuncţionalelor

Avantajul unei multifuncţionale nu este neapărat preţul, ci faptul că, în majoritatea cazurilor, fără să intru în detalii legate de eficienţa compartimentării, ocupă mai puţin loc pe birou. Un alt avantaj al multifuncţionalei este faptul că trebuie să mergi în cazul în care apar probleme la un singur magazin, să întocmeşti o singură factură şi certificat de garanţie. Nu în ultimul rând, contează şi timpul economisit datorită opţiunii "doi în unul".

Dezavantaje...

După cum spuneam şi la începutul articolului dezavantajul principal al multifuncţionalei este defectarea unei componente care te poate lăsa când ţi-e lumea mai dragă fără imprimantă dar şi fără scanner, practic eşti "blocat" complet. Preţul unei multifuncţionale variază în medie între 250 şi 400 RON, iar preţul unei imprimate cu jet şi al unui scanner împreună se învârte în aceeaşi zonă de valori. Deci, nici un avantaj şi nici un dezavantaj al multifuncţionalelor din acest punct de vedere. Marca, din anumite puncte de vedere, constituie un avantaj dar poate şi un dezavantaj. De exemplu, o multifuncţională marca X este considerată bună din punct de vedere al imprimantei, dar poate lăsa de dorit la capitolul scanare! În acest caz, dacă este calitatea ţinta principală, cu siguranţă te vei gândi să achiziţionezi separat cele două dispozitive, situaţie însă în care, va trebui să bagi mai adânc mâna în buzunar...

În final

Ca o mică concluzie, aş putea spune că dezavantajele trag mai mult la cântar... Însă gusturile şi necesităţile diferă de la un utilizator la altul, iar sfatul este acelaşi ca în majoritatea situaţiilor: cântăreşte cu mare atenţie dezavantajele şi avantajele pe care le oferă un produs înainte de a lua o decizie pe care o vei regreta mai târziu!

Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro



Mobilitate Samsung



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Înainte de a vizita producătorii de telefoane mobile prezenţi la CeBIT, mă gândeam că puţine vor fi modelele sau tehnologiile care "să mă dea pe spate", saturaţia tehnologică de care avem parte fiind cu siguranţă motivul îndoielii.
Însă la standul Samsung am zăbovit mai mult deoarece au fost prezentate în premieră două modele care au reuşit să atragă în mod deosebit atenţia: SGH-i310 şi SCH-B600

SAMSUNG SGH-i310

Cu acest model, compania Samsung a depăşit limita capacităţii de stocare a telefoanelor mobile, echipând telefonul cu un hard disc de 8GB.
Samsung a fost primul producător care a apelat la introducerea hard discurilor în telefoanele mobile, şi a lansat până acum 3 modele: SPH-V5400 (hard disc de 1,5GB), SCH-V7900 (hard disc de 3GB) şi smartphone-ul SGH-i300 (hard disc de 3GB).
i310 este o combinaţie între telefon, cameră digitală, şi MP3 player, putând fi stocate 2000 de piese (4MB/piesă)!
Smartphone-ul are ultima versiune Windows Mobile 5.0, care permite utilizatorilor să sincronizeze piesele şi fişierele video din PC, astfel încât utilizarea telefonului să se apropie cât mai mult de utilizarea calculatorului.
Este oferită şi funcţia Plug&Play USB 2.0, telefonul putând fi folosit pe post de hard disc extern (pot fi stocate fişiere în orice format).
Nu lipsesc ultimele "funcţionalităţi", o cameră de 2 megapixeli cu bliţ, slot microSD, viewer de documente, Bluetooth Stereo sau TV output.
Telefonul va fi lansat în Europa în cea de-a doua jumătate a anului.

Specificaţii:
Standard - GSM / GPRS / (850 / 900 / 1800 / 1900 Mhz) + EDGE
Sistem de operare - Windows Mobile 5.0 pentru Smartphone
Cameră foto - 2 megapixeli cu bliţ
Display - TFT 240 x 320 65k de culori
Caracteristici - hard disc de 8GB
- înregistrare video (MPEG4)
- MP3 / AAC / ACC+ / ACC+(e) / WMA / WAV / OGG
- Bluetooth, USB 2.0
Memorie - hard disc de 8GB integrat, memorie externă (microSD)



SAMSUNG SCH-B600

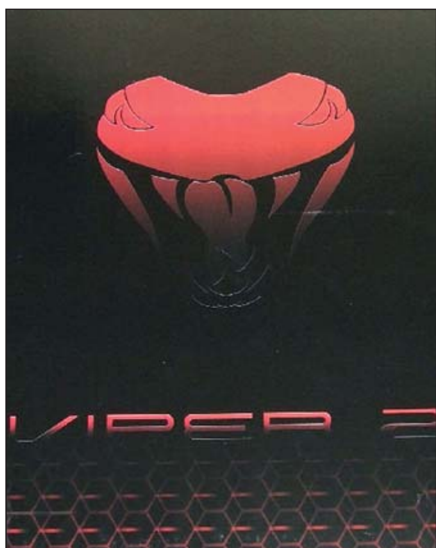


Dacă am fost impresionat de capacitatea de stocare a modelului anterior, nici SCH-B600 nu m-a lăsat rece.
Samsung a fost compania care în Octombrie 2004 a lansat primul telefon cu cameră de 5 megapixeli. În iulie 2005 a urmat primul telefon cu cameră de 7 megapixeli, iar 4 luni mai târziu, primul telefon cu cameră de 8 megapixeli.
Faţă de telefoanele menţionate, modelul B600 prezentat la CeBIT combină tehnologia TV mobilă cu o cameră de 10 megapixeli! Calitatea fotografiilor oferită de B600 este similară cu cea a unei camere digitale. Camera integrată are un zoom optic 3x şi zoom digital 5x, dispunând totodată de auto-focus şi bliţ.
O funcţie nouă şi interesantă e "LED autofocus", care dă posibilitatea utilizatorului să realizeze fotografii de calitate chiar şi în condiţii de luminozitate scăzută. Localizat lângă lentilă, LED-ul calculează automat distanţa şi utilizează setările de focalizare corespunzătoare pentru crearea cadrului optim de realizarea a fotografiilor.
Prin intermediul Bluetooth-ului pot fi ascultate MP3-uri, se poate comunica wireless cu alţi utilizatori sau folosi DMB-ul (funcţia de vizionare a programelor TV prin satelit).
Ecranul TFT-LCD cu 16 milioane de culori îşi merită din plin apelativul "True Color". Se pot realiza filmuleţe la rezoluţie QVGA (15-30 cadre/secundă). Memoria internă poate fi completată cu memorie externă (MMCmicro), telefonul suportând şi funcţie TV-out, astfel că utilizatorii pot conecta mobilul la TV pentru vizionarea pozelor sau filmuleţelor.
Designul este de asemenea atrăgător, partea frontală fiind specifică unui telefon mobil, iar cealaltă specifică unei camere digitale. Printre alte funcţii şi facilităţi se mai găsesc MP3-player şi 128 de tonuri de apel polifonice.

Specificaţii:
Standard - CDMA 2000 1X EVDO (800 Mhz)
Cameră foto - 10 megapixeli
Display - TFT LCD 240 x 320 16M de culori
Caracteristici - înregistrare video (MPEG4)
- MP3 / AAC / AAC+
- Bluetooth, Viewer de documente, TV-output
Memorie - internă, externă (MMCmicro)



Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro





XG Viper 2

Fără îndoială carcasa este una dintre componentele cele mai importante ale unui calculator. S-ar putea ca unii să mă contrazică, dar eu totuşi rămân la ideea mea, deoarece sunt de părere că nu poţi construi un calculator „sănătos" decât într-o carcasă „sănătoasă". O carcasă sănătoasă pentru mine înseamnă că: este rigidă (nu dansează în toate părţile şi din toate încheieturile), locuri de andocare practice cu clic, muchii rotunjite ce nu periclitează membrele celui ce montează componentele în interior, să nu intre în rezonanţă...şi ar mai fi câteva atuuri care să formeze carcasa perfectă.

Şi acum să trecem la subiectul articolului, XG Viper 2.

Caracteristici

Aerisire frontală
Panou lateral culisant
Uşiţă cu emblemă "Viper" luminoasă
Controler LCD pentru oră, temperatură şi viteza ventilatorului
Yală pe panoul lateral
Locaşe pentru andocare de tip „tool-less"
Sloturi de expansiune PCI de tip „tool-free"
Design revoluţionar
Panou cu stil „turbo" pentru ventilaţie
Vopsea cu luciu intens

Specificaţii

Tip: Micro-ATX şi ATX
Sursă: 400W, Smart Fan Control
Loc andocare: 5,25 inci x 4
Loc andocare: 3,5 inci x 2
Loc andocare intern: 3,5 inci x 4
USB 2: 2 porturi externe
Firewire: 1 port extern
Ventilatoare incluse: 1x120 mm spate, 1x80mm faţă cu LED
Locuri pentru ventilatoare: 4
Audio/MIC: 1 port extern
LCD: Da
Sloturi PCI: 7 (Tool Less)
Material: 1mm, aliaj de aluminiu
Dimensiuni: 470x200x430mm
Greutate: 8 kg
Conectori sursă SATA: Da
Conector sursă principal: 20pini + 4 pini
Conector sursă PCI Express: Da
Colori disponibile: argintiu, roşu, albastru, negru.

Pachetul

Un aspect destul de important când cumperi o carcasă este felul în care este împachetată.

În primul rând că are rol de protejare a carca-







sei, pentru transport şi manevrare, iar apoi e şi un indiciu despre ce se află în interior. În 90% din cazuri o cutie de calitate este însoţită de un produs de calitate. Nu trebuie să ne ducem cu mintea mai departe decât la majoritatea produselor vândute la noi în comerţ care sunt majoritatea de o calitate sub nivelul acceptabilului, iar dacă ne uităm şi la ambalajul acestora putem observa că lipseşte aspectul îngrijit, ordonat. Excepţie fac unele produse din reprezen-













tanţe care în mod normal sunt originale şi au puţină istorie.

Terminând subiectul „împachetare" afirm faptul că aş dori ca unii producători să ia exemplu de la ambalajul lui XG Viper 2.

Exteriorul

Prima impresie pe care ţi-o lasă carcasa când o scoţi din cutie, este parcă scoţi o maşină roşie sport din garaj. Vopseaua de pe suprafaţa acesteia are un finisaj şi luciu excelent. La o primă privire de ansamblu poţi observa finisajele de calitate superioară.

Construcţia de aluminiu este destul de groasă încât să ofere o rigiditate superioară, ce implicit elimină zgomotele de rezonanţă care după cum ştim sunt foarte supărătoare. Această rigiditate este şi un plus când ne gândim la transportul calculatorului pentru un lan-party.

Pe partea frontală a carcasei se pot observa locurile de andocare pentru unităţile optice, rack, sub acestea aflându-se două locaşe, unul pentru unitatea de dischetă, şi unul ocupat de porturile pentru: USB 2.0 x 2, Firewire, microfon şi conectori audio. Acestea pot fi înlocuite imediat, în caz că e nevoie de un spaţiu în plus pentru unitatea de dischetă. În partea dreaptă sub docuri se află butoanele de pornire şi resetare, iar direct sub acestea putem observa cea mai interesantă facilitate a carcasei, ecranul LCD care are rol de a ne

informa asupra stării sistemului.

- ora exactă
- temperatură
- alarmă în caz de supraîncălzire a procesorului
- viteză ventilatore
- buton pentru schimbarea modurilor de afişare

Pe partea inferioară a carcasei se pot observa picioruşele cauciucate, ce au rol de absorbţie a vibraţiilor şi pentru a oferi o aderenţă cât mai bună pe birou.

Interiorul

La deschiderea panoului frontal observăm în interiorul carcasei o tolbă cu „bunătăţi". Pe lângă cablurile de rigoare, şuruburi şi distanţiere, producătorul ne mai oferă şi un pachet cu CD-uri cu divertisment şi software, bonus care valorează aproximativ 180USD, potrivit producătorului.

Privind în interior putem observa un finisaj bun, fără probleme gen „muchii ascuţite". Se mai pot observa şi locurile de andocare pentru unităţi optice, sub acestea aflându-se docurile pentru unitatea de dischetă şi hard disc. Acesta din urmă ar fi bine să fie aşezat în spatele ventilatorului de pe panoul frontal pentru o mai bună răcire.

Din imagini se poate observa şi modul „tool-less" de montare a unităţilor, mod ce devine tot mai frecvent la carcasele care „se respectă". Prinderea plăcii de bază pe carcasă se face cu şuruburi care se înşurubează pe distanţierele metalice, care şi ele se înşurubează în tavă. Fixarea plăcii de bază se face atât în şuruburi cât şi în distanţiere de plastic, dibluri care par foarte stabile.







Concluzie

După cum am spus şi la începutul articolului, la prima impresie, această carcasă este una arătoasă şi cu finisaje îngrijite. Nici interiorul nu se lasă mai prejos, designul „tool-less" ridică mult nota finală, precum şi muchiile îngrijite în care nu ai cum să te accidentezi.

Preţul aproximativ al acesteia este cuprins între 120 şi 140 USD. Preţul variază şi în funcţie de sursa cu care este vândută carcasa.

În final aş dori să enumăr câteva elemente pro şi contra ale acestei carcase:

Plus:
- Aspect şi stil
- Vopsea de înaltă calitate şi aspect
- Design „tool-less"
- Construcţie solidă şi stabilă
- Material uşor (aluminiu) ce ajută în cazul manevrelor cu carcasa

Minus:
- Specificaţii confuze despre carcasă, ventilatoare şi răcire
- Orificiile de absorbţie a aerului sunt cam mici
- Tava pentru placa de bază este fixă

91%

Tripon
Ciprian
ciprian@myc.ro



Sansun Thermal Monster

Oare cine nu urăşte zgomotele enervante scoase de ventilatoarele din calculator? De multe ori numărul ventilatoarelor din calculator - sau dacă nu e număr mare, atunci ai parte cu siguranţă de "turaţie" mare - lasă senzaţia că te afli într-un stup de albine. Dar, dacă doreşti să ai un calculator mai performant, bineînţeles trebuie să faci anumite sacrificii. Ştim bine faptul că, în cazul supratactării, componentele performante au nevoie de o răcire suplimentară. Cum împaci însă "şi capra şi varza"?

Răspunsul este destul de simplu, achiziţionăm un dispozitiv cu care să controlăm turaţia ventilatoarelor în funcţie de necesităţi. În rândurile următoare vom vedea ce ne poate oferi un astfel de controler, Thermal Monster de la Sansun.

Specificaţii

Thermal Monster de la Sansun se montează în docul de 3,5 inci. Acesta dispune de trei sonde pentru măsurarea temperaturii. Este dotat de asemenea cu un ecran LCD pe care vor fi afişate temperaturile măsurate de sonde, viteza ventilatoarelor, activitatea hard discului şi ora exactă.

Ambalajul este mai puţin aspectuos. În conţinutul acestuia vei găsi controlerul însoţit de o mulţime de cabluri. Bineînţeles că nu lipsesc instrucţiunile de conectare ale acestuia, în două limbi, engleză şi germană, câteva autocolante pentru fixarea sondelor şi baterie de rezervă.

Instalarea se realizează destul de simplu. Dacă urmăreşti pas cu pas instrucţiunile primite nu ai cum să nu te descurci. Conectezi fiecare ventilator la controler, apoi fixezi sondele în punctele unde crezi că e cel mai apropiat de sursa ce trebuie măsurată. În majoritatea cazurilor placa de bază te atenţionează în caz că nu are ventilatorul conectat, astfel încât Thermal Monster are inclus cablul de extensie necesar pentru a conecta două ventilatoare simultan, la placa de bază şi la controler.

Testarea

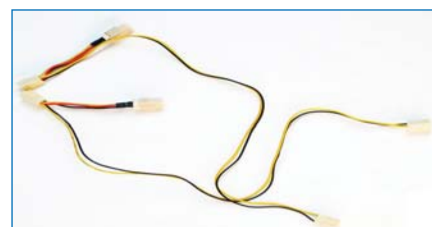
Când pornim calculatorul, ventilatoarele se vor roti la viteza maximă apoi vor reveni la viteză mai mică. După cum era de aşteptat, nivelul de zgomot este cu mult redus. După setarea temperaturilor dorite, fiecare ventilator se va roti astfel încât să menţină acea temperatură. Din păcate turaţia nu poate fi controlată independent faţă de temperatură, aceasta înseamnă că va trebui să te cam "joci" cu limitele de temperatură până vei afla valorile bune la care senzorul să comande o turaţie mai mare.

Sansun Thermal Monster îşi face treaba bine. Dar, dacă doreşti un control mai "amănunţit" asupra turaţiilor ventilatoarelor, cu siguranţă nu este alegerea optimă!

Pentru cei mai puţin pretenţioşi, Thermal Monster este însă o soluţie potrivită.













Laurenţiu
Bancu
laurentiu@myc.ro

Primăvara „telefonică" BenQ-SIEMENS

În luna octombrie a anului trecut, compania BenQ achiziţiona divizia de telefoane mobile a companiei Siemens, şi într-o perioadă relativ scurtă de timp noul brand BenQ-Siemens a demonstrat că este un jucător important pe piaţa telefoniei mobile.
CeBIT-ul din această primăvara a fost ocazia ideală pentru companie de a prezenta 6 noi modele. În continuare vom vedea caracteristicile principale ale 5 dintre acestea, ce ne oferă fiecare model în parte, şi specificaţiile modelului E61.



BENQ-SIEMENS EL71

Conform unui studiu recent, aproape 13% dintre utilizatori îşi achiziţionează un telefon mobil strict pentru design. La această categorie, cu un design elegant se încadrează şi modelul EL71. Un telefon subţire, cu o carcasă din aluminiu şi magneziu, dotat cu un mecanism semi-automatic ProSLIDE.
Display-ul este de bună calitate, textul de pe ecran fiind lizibil şi în condiţii de luminozitate ridicată. Telefonul dispune de cameră de 1,3 megapixeli şi poate fi conectat prin intermediul unui accesoriu original (Music Cable IHM-100) la un sistem stereo. Memoria poate fi suplimentată prin intermediul cardurilor microSD.

Specificaţii:
Dimensiuni: 90 x 46,3 x 16,5 mm (L x l x î)
Volum: 67 cm^3
Greutate: 94 g
Durată baterie standby: Până la 300 ore
Durată baterie vorbit: Până la 300 min
Baterie: Li-Ion 570 mAh
Antenă: Integrată
Display: TFT 2,0 inci QVGA (240 x 320 pixeli), 262,144 culori
Memorie: Approx 16 MB plus slot pentru card microSD™
Conectivitate: USB, Bluetooth®
Cameră foto: Integrată 1,3 megapixeli, zoom digital 5x



BENQ-SIEMENS P51

Un smartphone bazat pe Windows Mobile 5.0, dotat cu un ecran tactil "generos" de 2,8 inci şi o tastatură QWERTY. Pentru un astfel de telefon "business", conectivitatea este esenţială, astfel că telefonul dispune de Bluetooth, USB şi WLAN 802.11b/g. Încorporate mai sunt o cameră de 1,3 megapixeli şi un player cu egalizator şi sunet 3D. Telefonul va fi disponibil pe piaţă în luna iulie.

Specificaţii:
Dimensiuni: 122 x 60 x 20 mm (L x l x î)
Volum: 130 cm^3
Greutate: 170 g
Durată baterie standby: Până la 150 ore (baterie standard)
Durată baterie vorbit: Până la 240 min (baterie standard)
Baterie: Li-Ion 1370 mAh
Timp de încărcare: 4 ore
Antenă: Internă
Display: tactil, 2,83 inci (240 x 320 pixeli), 65.536 culori
Cameră foto: 1,3 megapixeli, cu bliţ
Memorie: 128 MB SDRAM, 128 MB Flash
Conectivitate: USB/Bluetooth®/WLAN 802.11b/g, slot SDIO
GPS: SiRF Star III



BENQ-SIEMENS CF61

Un telefon cu clapetă, mai tineresc, care îţi permite să schimbi feţele în funcţie de preferinţe sau, de ce nu, eveniment şi dispoziţie. Interesantă mi s-a părut funcţia pe care o oferă camera de 1,3 megapixeli, şi anume de a realiza într-o succesiune rapidă nouă fotografii, poze cărora le poţi asocia comentarii care vor fi redate la vizualizarea lor. Telefonul poate înlocui un mp3 player, datorită memoriei (care poate fi upgradată pînă la 1 GB - microSD), headset-ului Stereo HHS-190 şi a sunetului 3D. Sunt disponibile de asemenea şi jocuri "multiplayer" care pot fi jucate prin intermediul Bluetooth-ului.

Specificaţii:
Dimensiuni: 88 x 46 x 23 mm (L x l x î)
Greutate: 99 g
Durată baterie standby: Până la 225 ore (baterie standard)
Durată baterie vorbit: Până la 180 min (baterie standard)
Baterie: Li-Ion 750 mAh
Antenă: Integrată
Display: TFT 1,8 inci (128 x 160 pixeli), 262.144 culori
Cameră foto: 1,3 megapixeli, cu bliţ
Memorie: 1,5 MB, extensibilă T-Flash/microSD
Conectivitate: USB 1.1/Bluetooth®
Procesor: ARM 7(TI)



BENQ-SIEMENS E61

Specificaţii:
Dimensiuni: 101 x 44 x 17 mm (L x l x î) (17 mm sus, 13 mm jos)
Greutate: 88 g
Durată baterie standby: până la 215 ore
Durată baterie vorbit: până la 200 min
Timp redare muzică: până la 600 min
Timp de încărcare: 4 ore
Baterie: Li-Ion 840 mAh
Antenă: Integrată
Display: 128 x 160 pixeli, 65,536 culori, 1,8 inci TFT
Cameră foto: VGA
Conectivitate: USB 1.1
Memorie: 1 MB, slot miniSD

Specificaţii:
Dimensiuni: 104 x 46,5 x 17,7 mm (L x l x î)
Greutate: 90 g
Durată baterie standby: până la 300 ore
Durată baterie vorbit: până la 300 min
Timp de încărcare: <2 ore
Baterie: Li-Ion 820 mAh
Antenă: Integrată
Display: 132 x 176 pixeli, 262,144 culori, 1,8 inci TFT
Cameră foto: 1,3 megapixeli, 5x digital zoom
Conectivitate: USB 2.0, Bluetooth®
Memorie: 23 MB, 128 MB RS-MultiMediaCard

BENQ-SIEMENS C81

Un alt telefon destinat tinerilor, C81 poate fi considerat un dispozitiv multimedia care îţi dă posibilitatea să asculţi muzică în timp ce scrii emailuri sau un MMS. Prin EDGE, acolo unde această tehnologie este disponibilă, poţi să copiezi piese muzicale, care vor fi sortate automat după titlu, album sau artist (facilitate pe care o oferă mp3 playere-le). Telefonul are o cameră de 1,3 megapixeli, şi poate fi conectat la PC prin USB sau Bluetooth.





BENQ-SIEMENS CL71

Este un telefon elegant (câştigător al premiului iF Design Award 2006 - www.ifdesign.de) cu clapetă culisantă semiautomatică.
Ecranul de 2 inci TFT, cu rezoluţie de 176 x 220 pixeli şi 262.144 de culori, încorporează tehnologia IPS care îţi permite o bună vizualizare a informaţiilor de pe ecran şi dintr-un unghi mai înclinat. În dotare se mai găsesc o cameră de 1,3 megapixeli (ascunsă atunci când telefonul este închis), MP3 player, radio FM şi 24 MB meorie care poate fi suplimentată prin intermediul cardurilor microSD.

Specificaţii:
Dimensiuni: 97 x 46,5 x 17.8mm (L x l x î)
Greutate: 110g
Durată baterie standby: până la 170 ore
Durată baterie vorbit: până la 144 min
Baterie: Li-Ion 750mAh
Antenă: Integrată
Display: TFT IPS (unghi mare de vizibilitate)176x 220 pixeli, 262 de mii de culori
Memorie: 24MB, slot microSD (până la 512MB)
Conectivitate: USB1.1, Bluetooth®
Cameră foto: 1.3 Megapixeli senzor CMOS





Tripon Ciprian
ciprian@myc.ro



Cooler Master Centur

Dacă în articolul XG Viper 2 am analizat o carcasă mai "luminoasă" (din toate punctele de vedere) acum trecem să aruncăm o privire detaliată asupra unei carcase mai "serioase" de la Cooler Master. De la prima privire îţi poţi da seama că această carcasă nu se adresează celor ce doresc un calculator extrem, mai ales din punct de vedere luminos, deoarece LED-urile nu sunt punctele forte ale acesteia. În schimb, Centurion 5 se adresează unui cumpărător care doreşte eleganţă şi eficacitate la un preţ nu prea piperat.

Această carcasă face parte dintr-o generaţie cu care înlocuieşte briz-brizurile cu stil şi eleganţă. Carcasa este fabricată din oţel, cu excepţia părţii frontale, care este fabricată din aluminiu. Aceasta urmăreşte standardul ATX, cu mult spaţiu pentru placa de bază.

De altfel, carcasa vine dotată cu o sursă de tensiune şi două ventilatoare. Numărul docurilor interne pot să spun că e mic, dar având în vedere întregul peisaj "buget mic" pot să spun că sunt suficiente. De altfel, un utilizator de rând nu prea are nevoie de patru hard discuri. Preţul unei asemenea carcase este sub 100 USD.

Exterior

Exteriorul acestei carcase este foarte atrăgător lăsând senzaţia de ordonat. Sunt ferm convins că nu iţi va fi ruşine să o aşezi la vedere pe birou, cum se întâmplă în multe dintre cazurile unor carcase "urâte", carcase care, din păcate, se găsesc cu o mult prea mare abundenţă pe piaţa autohtonă. Partea frontală care este din aluminiu, face mult mai uşoară îndepărtarea panourilor care sigilează docurile nefolosite, în caz că dorim să instalăm o unitate în plus.



Panoul lateral este standard, cu câteva orificii de ventilaţie şi un loc pentru ventilatorul de 80 x 80 x 25 mm, poziţionat deasupra procesorului. Pe

Tip	ATX Miditower
Panou lateral	Suport ventilator şi orificii de ventilaţie
Dimensiuni	202,0 mm x 435,0 mm x 480,0 mm
Plăci de bază	30,5 x 24,3 cm (ATX) 24,3 x 24,3 cm (Micro ATX) 30,5 x 33 cm (Extend ATX)
Răcire	120 x 120 mm ventilator spate 80 x 80 x 25 mm ventilator frontal Posibilitate de instalare ventilator lateral
Material	Oţel şi aluminiu
Docuri interne	4 x 3,5"
Docuri externe	5 x 5,25", 1 x 3,5"
Sursă	350W +3,3V - 18A +5V - 25A +12V - 16A -12V - 1,0A +5Vsb - 2,0A
Putere maximă totală:	350W
Altele	Orificii de ventilaţie frontale Design fără şuruburi





ion 5

această parte şuruburile sunt de tip "thumb screws" (şurub ce se poate desface cu degetele), iar pe partea dreaptă şuruburile sunt normale.

Singurul lucru mai deosebit al părţii din spate, dacă pot să îi spun aşa, este faptul că se pot monta ventilatoare de la 80 x 80mm la 120 x 120mm. Partea frontală este de-a dreptul CURATĂ : până nu instalezi unitatea optică sau de dischetă. Tot pe partea frontală, dar la bază, se pot observa intrările/ieşirile audio, USB şi Firewire. Deasupra acestora se află butoanele pentru pornire, reset şi LEDurile indicatoare.

Interiorul

Cu această carcasă Cooler Master s-a îndreptat înspre funcţionalitate. Toate locaşele pentru plăcile de expansiune sunt cu clic, iar dacă eşti adeptul şuruburilor, poţi liniştit să le utilizezi şi pe acestea. La fel şi în cazul hard discului, acestea se montează pe şină-clic, şi pot să spun că, odată montat, are o stabilitate foarte bună. În partea din spate vom găsi un ventilator de 120 mm care va face tot ce îi să în putere să menţină o temperatură normală în calculator. Sursa de tensiune de 350W are cablurile învelite într-un fel de mâneci, care ţin cablurile în ordine, fapt ce uşurează instalarea şi conectarea.

Docurile pentru unităţi optice sunt suficiente ca număr (5), bineînţeles că şi acestea au parte de designul cu clic, dar cu posibilitate de prindere cu clasicul şurub. Pentru montarea unei unităţi în locaş este necesară îndepărtarea capacului protector şi a tablei "sigil". Operaţiunea este identică şi în cazul în care montăm o unitate pentru dischetă. Oricum manualul îţi va arăta acest proces în paşi mărunţi, astfel încât acest proces să nu ţi se pară unul complicat.

Când vine vorba de răcire, această carcasă vine cu tot ce îi trebuie să menţină o temperatură normală a sistemului. Cele două ventilatoare sunt suficiente pentru a menţine o circulaţie optimă a aerului prin carcasă. Dacă totuşi doreşti o supratactare fără probleme, recomandarea mea ar fi să înlocuieşti ventilatoarele deja disponibile cu ventilatoare ceva mai puternice, pentru o aerisire mai eficace.

Concluzie

După cum am spus şi în articol, Centurion 5 este o carcasă CURATĂ, de care producătorul a avut grijă să o "umple" cu funcţionalitate. Sursa cu care vine în dotare nu este un monstru, dar este suficientă pentru toate necesităţile unui utilizator obişnuit.

Un lucru interesant şi plăcut în acelaşi timp, a fost faptul că pe lângă sistemul de prindere cu clic, utilizatorul poate opta şi pentru prinderea clasică cu şuruburi. Valoarea acesteia mai este ridicată şi datorită celor două ventilatore care sunt incluse în preţul carcasei.

Totodată avem de-a face cu o carcasă liniştită, ce nu intră în rezonanţă de la ventilatoare şi nici nu se clatină din încheieturi. Grilajul cu pori, din partea frontală este un plus la absorbţia de aer, în timp ce filtrul aflat sub acesta reţine praful care cu siguranţă şi-ar fi găsit locul pe componentele din interior.

Dacă stau bine şi mă gândesc, nu prea am mai găsit o carcasă cu atâtea dotări, funcţionalitate şi să nu uităm că în acest preţ avem inclusă şi o sursă de tensiune.







Centurion 5

PRO
Sursă inclusă
Funcţionlitate
Desing curat
Design cu clic
Filtru pentru praf
Silenţiozitate

CONTRA
...dacă îi poţi spune minus, faptul că instalarea unei unităţi strică aspectul neted al părţii frontale (mai ales dacă e vorba de o unitate de culoare albă).

MyC recomandă
92%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum





Dorel
Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

Sursa de tensiune: un factor important în sistemul tău

Sursa este componenta calculatorului care, în general, este omisă de cumpărători în sensul că nu ar avea prea mare importanţă! Pur şi simplu, cumpărătorul gândeşte "în avans", adică stabileşte de acasă componentele pe care vrea să le cumpere pentru sistemul lui, iar când se ajunge (dacă se ajunge!) la sursa de tensiune, notează o carcasă care i-a plăcut şi care, în majoritatea cazurilor, integrează o sursă de tensiune oarecare. Sursă care, fie vorba între noi, este una "no name" sau o marcă mai puţin cunoscută. Spre exemplu, la noi în ţară marca JNC este destul de "populară" în carcase, adică este ieftină şi, la prima vedere, oferă o performanţă medie; însă datorită faptului că producătorul le integrează în carcasele lui, o combinaţie de sursă + carcasă marca JNC ajunge pe la 150 RON. O sumă care nu sperie pe nimeni, o soluţie ce pare rentabilă pentru orice cumpărător care îşi doreşte un calculator confecţionat "pe bucăţi".

Spuneam la început faptul că, de cele mai multe ori, cumpărătorul de componente omite faptul să-şi achiziţioneze o sursă mai bună decât cele care sunt integrate în carcase, din cauza cărora poţi să întâmpini probleme gen "ecrane albastre" sau resetări ale sistemului.

Comoditate, sau ieftin şi bun la prima vedere?

Într-adevăr este mult mai comod să cumperi din magazin o carcasă care are şi sursă integrată de distribuitor sau chiar de producător, însă "ieftin şi bun" poate doar la prima vedere, iar aici mă refer la o carcasă cu sursă integrată, posibilă generatoare de necazuri pe viitor. În primul rând, o sursă ieftină poate avea probleme cu condensatorii pe parcursul timpului. Cel mai simplu exemplu, este al unui prieten care a avut câteva surse "noname" sau fabricate de mărci mai puţin cunoscute. După un timp, una dintre ele pur şi simplu a luat foc, iar celeilalte i-au explodat mai mulţi condensatori. Nu are sens să intru în detalii tehnice, presupun că aceste exemple sunt destul de relevante şi convingătoare că nu are sens să plăteşti de două ori un produs prost. Sau mai bine spus şi a doua oară să îţi cumperi un produs la fel de prost ca şi primul. Nivelul de performanţă al calculatoarelor medii actuale este destul de ridicat, iar aceasta implică si achiziţionarea unei surse de calitate; chestiunea devine imperativă dacă eşti un adept al "upgrade-urilor" dese pentru sistemul tău, sau în cazul în care îţi "plimbi" mult hard discul PC-ului tău. În cazul unei actualizări a componentelor, ce implică evident înlocuirea celor vechi cu unele mai performante, ultimele vor pretinde





"calitate şi cantitate" din punctul de vedere al curentului furnizat de sursă. Probabil acele componente noi pe care le achiziţionezi vor necesita o sursă de tensiune cu o putere mai mare, spre exemplu de 450 Waţi. Şi de aceea prima sursă pe care o achiziţionezi trebuie să fie una care va asigura un viitor liniştit sistemului tău.

E timpul pentru schimbare...

Nu trebuie să îţi achiziţionezi o sursă care este integrată direct într-o carcasă. Trebuie în primul rând să îţi achiziţionezi o sursă de tensiune de marcă pe care o vei monta în carcasa ta. Nu este greu, are patru şuruburi cu care fixezi sursa în carcasă. Carcasa, în majoritatea cazurilor, dacă nu are sursă de tensiune, este mai ieftină, însă şi aici este bine să te gândeşti la una mai "costisitoare", care îţi oferă nişte avantaje la care probabil nu te-ai gândit. De exemplu, rişti să te zgârii sau să te tai, deci se va lăsa cu sânge! Sigur, repet, este mai uşor să cumperi o carcasă care are şi sursă, însă cu siguranţă viitorul acelui sistem va fi compromis la un moment dat, compromis pentru care s-ar putea să plăteşti dublu.

Exemplu de viitor...

Carcasă + sursă = ieftin şi bun?! Faptul că un prieten a preferat la un moment dat să-şi achiziţioneze o carcasă cu sursă (ieftine), l-a costat puţin mai târziu... o altă sursă! Pentru că sursa respectivă era de 250 W, suficient cât să alimenteze un sistem cu un procesor AMD la 1500 MHz şi o placă video modestă GeForce 2. Însă, suntem în 2006, şi unele componente care la un moment dat în trecut păreau un vis acum au devenit accesibile. Nu mai e mare lucru să îţi cumperi un procesor Intel tactat la 2800 MHz şi o placă grafică ATI X800 GTO, care îşi fac datoria bine în jocurile moderne. Însă, normal că achiziţia unei surse mai puternice, însă "no name" are şi probleme... Astfel, consecinţele apar destul de repede, hard discul nu mai porneşte deoarece conectorii molex s-au deteriorat din cauza transportării hard discului dintr-un loc într-altul. Ce poate fi mai "nasol" decât să ţi se oprească hard discul în timp ce tu joci pe Internet jocul tău preferat! Te enervezi că ţi s-a blocat calculatorul, ba mai mult îi superi şi pe cei care erau în echipa ta, şi pe care i-ai părăsit la greu! Asta ar fi problema cu molex-ul, însă după un timp încep să apară din senin "resetări" ale sistemului şi nu ştii de ce! O problemă posibilă este încălzirea regulatorilor de tensiune peste temperatura normală datorită furnizării unei tensiuni instabile de către sursa "no name". Şi exemplele ar putea continua pentru că situaţiile sunt de multe ori diferite.

Test: o sursă de tensiune de 350 W produsă de FSP Group

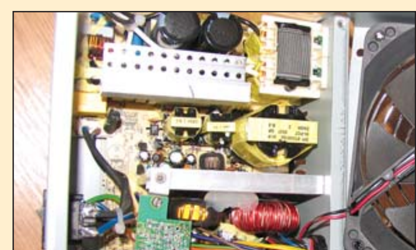
Grupul FSP a prezentat la CeBIT prima sursă care se montează în spaţiul de andocare de 5,25 inci. Sursa respectivă este ideală dacă nu doreşti să îţi schimbi sursa ta din calculator şi, firesc, dacă achiziţionezi două plăci grafice care utilizează modul Crossfire sau SLI. Sursa respectivă are 300 W. Sursa ATX-350PNF de la FSP pe care

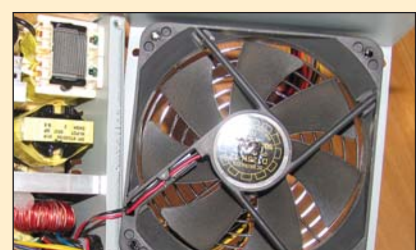














am testat-o are o putere de 350 W şi două linii independente de 12V.

Cum am testat?

Sistemul folosit:

Placă de bază - Soyo P4I865PE Plus Dragon 2
Procesor Intel 3,2 GHz Extreme Edition (3200MHz, FSB 200 MHz) şi supratactat FSB la 220 MHz
Memorie PQI DDR 400 tactată la 400MHz
Placă video GeForce FX 5200
Hard disc Excelsor 80 GB
DVD-ROM BenQ 16x
Unitate de dischetă

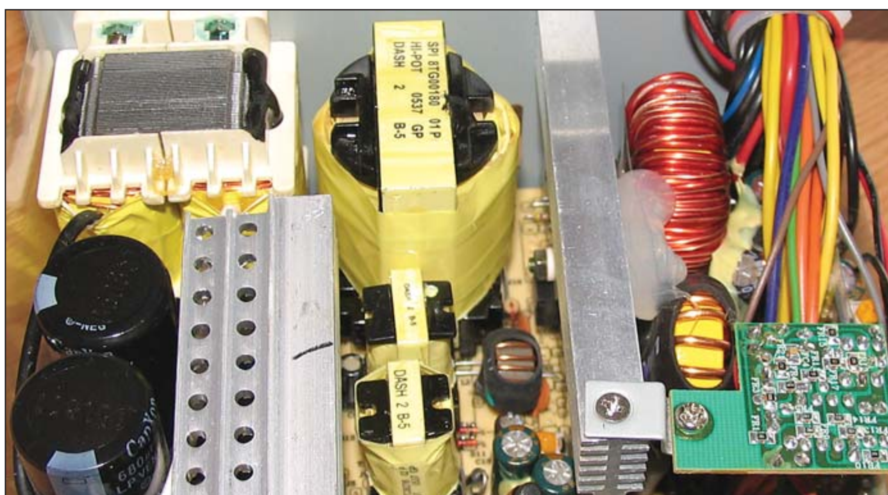
Am măsurat tensiunea furnizată de sursa de tensiune FSF folosind un voltmetru profesional. Temperatura din interiorul sursei am măsurat-o cu dispozitivul Cooler Master Aerogate 3.

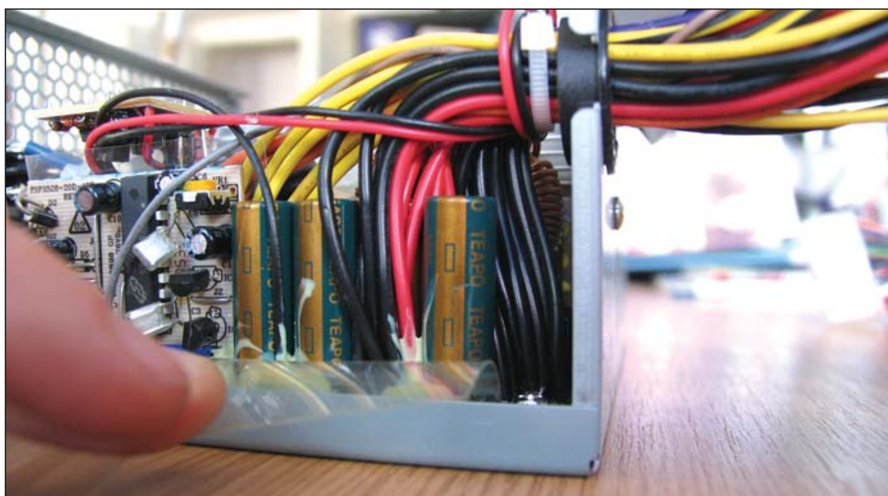
Concluzie test Sursă Fortron de 350 W (FSP Group INC.)

Sursa Fortron ATX-350PNF s-a comportat impecabil în teste, tensiunea furnizată de sursă pe bornele de 3,3, 5 şi 12V au întrecut aşteptările. Sursa Fortron a furnizat în fiecare caz, fie că vorbim de modul "în aşteptare" sau "operare", o tensiune care nu a avut valori scăzute sub cele cerute, ba mai mult, a depăşit cu cca. 0,01 - 0,20 V tensiunea pe care trebuia să o furnizeze. Ceea ce este foarte bine în cazurile practice, iar dacă te gândeşti să îţi supratactezi sistemul atunci este ideală! Orice sursă de 350 W este concepută pentru sistem normal, care nu dispune de două plăci grafice legate în modul SLI sau Crossfire! Din punct de vedere financiar Sursa Fortron este mult mai accesibilă faţă de alte surse din clasa ei!

REZULTATELE TESTELOR

Sistem în modul de aşteptare
Borna de 5V 5,12V
Borna de 12V - 12,16V
Borna de 3,3V - 3,32 V
Sistem în modul de operare
Borna de 5V 5,11V
Borna de 12V 12,13V
Borna de 3,3V - 3,33
Temperatura sursei în interior
33 garde Celsius- în modul operare
32 garde Celsius- în modul aşteptare







Fortron ATX-350PNF

Caracteristici sursă (pe scurt):

Sursă de tensiune	Waţi	Ventilator	Linii 12V
FSP Group Fortron	350	1x 140m	Două independente
Garanţie	**Preţ**	**Tensiune intrare**	**Distribuitor**
24 luni	121,74 lei incl. TVA	220-240V, 4A, 50 Hz	www.darer.ro

MyC recomandă
97%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



CERF 2006

organizator EXPOTEK

Interviu cu Dna. Mureşan - Director General Expotek



În perioada 3 -7 mai 2006 vei putea vizita ediţia a XV-a a CERF-ului, prilej cu care în acest articol vei afla ce îţi rezervă în acest an CERF-ul. După cum ştim cu toţii, CERF-ul reprezintă cel mai mare târg IT şi de comunicaţii din ţara noastră. Fiecare ediţie CERF ne-a învăţat şi mai mult despre IT, iar dacă IT-ul este punctul tău forte sau de interes, ar fi bine să nu ratezi ediţia a XV-a a acestui eveniment.

Carte de vizită
Sorina Mureşan - Director General EXPOTEK Organizator CERF, HIFIarena şi manager comercial şi tehnic al SIAB. www.cerf.ro, www.hifiarena.ro.

Dorel Puchianu jr. - Prima întrebare este: ce le recomandaţi celor care nu au vizitat până în prezent niciodată CERF-ul?

Sorina Mureşan - Celor ce nu au vizitat niciodată CERF-ul, le pot spune că doar la CERF - cea mai mare expoziţie IT&C din România, vor întâlni la un loc peste 3.000 de consultanţi şi specialişti care le vor răspunde la întrebări şi care le vor face cunoscute ultimele noutăţi tehnologice în domeniu, disponibile acum şi în România.

Dorel Puchianu jr. - Câţi expozanţi vor fi prezenţi anul acesta?

Sorina Mureşan - Anul acesta vor fi prezenţi la CERF 120 de firme expozante, reprezentând peste 550 de mărci de prestigiu din ţară şi din străinătate.

Dorel Puchianu jr. - Ce ne propune anul acesta CERF-ul?

Sorina Mureşan - Anul acesta, am crescut suprafaţa expoziţională cu 17% faţă de 2005 (de la 12.000 la 14.000 de metri patrati) şi am adus la CERF, pentru prima dată împreună, marii producători mondiali de soluţii audio şi video, precum LG, Panasonic, Philips şi Sony...

Pentru a veni în întâmpinarea vizitatorilor şi a transforma vizita la CERF într-o experienţă unică, am decis să implementăm în cadrul expoziţiei conceptul "Oraş Digital", care reprezintă emblema CERF pentru al doilea an consecutiv.

Oraşul digital CERF este împărţit în sectoare: Sectorul Comunicaţiilor, pe o suprafaţă de 4.000 mp; Sectorul IT Digital şi Sectorul Imaging, ambele în cadrul a două pavilioane cu o suprafaţă totală de 8.000 mp; Sectorul B2B, într-un pavilion complet separat, cu o suprafaţă de 2.000 mp.

În plus, pe parcursul celor 5 zile CERF, în 6 săli cu o capacitate totală de peste 1.800 de locuri, vor avea loc conferinţe şi evenimente de o amploare fără precedent, reunite sub genericul "Conferinţele CERF Business".

În cadrul expoziţiei, pregătim vizitatorilor numeroase surprize, printre care un concurs de fotografie dedicat exclusiv vizitatorilor, un concurs de jocuri pe calculator şi multe altele.

Sperăm ca numărul vizitatorilor să crească peste nivelul de 75.000 din 2005, şi mai ales sperăm ca şi în acest an să primim un răspuns pozitiv atât din partea vizitatorilor, cât şi din partea expozanţilor cu privire la numărul de contacte utile, calitatea show-ului şi a ofertei CERF 2006.

Dorel Puchianu jr. - Ce propun anul acesta expozanţii vizitatorilor spre deosebire de ediţia anterioară a CERF-ului?

Sorina Mureşan - Expozanţii vor fi cei care vor surprinde în mod plăcut vizitatorul cu oferta acestei editii CERF. Mai mult de 500 de mărci prestigioase vor fi prezente în standuri. Peste 100 de produse şi soluţii noi vor fi prezentate la CERF 2006.

Una dintre premierele CERF o reprezintă participarea cu stand propriu a marilor producători mondiali de soluţii audio şi video: LG, Panasonic, Philips şi Sony.

Alte noutăţi: etapa de concurs jocuri pe calculator şi telefoane sau console mobile WCG la CERF 2006, concursul de fotografie, o zonă Wi-Fi Internet dedicată vizitatorilor.

Dorel Puchianu jr. - Care este preţul biletului pentru CERF?

Sorina Mureşan - Preţul biletului este de numai 10 RON pentru fiecare vizită la CERF.

Dorel Puchianu jr. - Cum încep expozanţii să simtă mediul de afaceri românesc?

Sorina Mureşan - În România, interesul pentru industria IT&C este în continuă creştere, atât în ce priveşte consumatorul individual, cât şi cel organizaţional. La CERF, am putut observa în ultimii ani o uşoară creştere a numărului de vizitatori, creştere care poate fi asociată cu ritmul de dezvoltare a pieţei româneşti de specialitate.

Doamna Mureşan, vă mulţumesc pentru amabilitatea cu care ne-aţi oferit aceste informaţii!





Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Ca un internaut înrăit, cu siguranţă ştii sau ai auzit vorbindu-se despre Web 2.0. Poate ai fost interesat şi te-ai documentat. Poate totuşi te-a interesat dar nu ai avut timp să te documentezi. Poate doar ai vorbit cu prieteni care, la rândul lor, nu păreau să ştie nici ei prea multe. În oricare dintre situaţii te-ai afla, articolul de faţă va aduce soarele şi pe teritoriul acesta mai... întunecat.

Divergenţe

Dacă vom căuta o definiţie, vom găsi ceva de genul: "Web 2.0 este un termen care denumeşte o tranziţie a WWW-ului de la o colecţie de situri către o platformă completă care oferă aplicaţii Web utilizatorilor. În cele din urmă este de aşteptat ca serviciile Web 2.0 să înlocuiască aplicaţiile desktop cu diferite scopuri" - Wikipedia.

Ca orice alt termen, şi acesta are o definiţie, însă nu s-a ajuns la un consens referitor la ce este cu adevărat Web 2.0. Înainte însă de a vedea ce cred unii sau alţii, să facem o mică incursiune în istoria relativ recentă a conceptului.

Ideea a "demarat" cam prin 2004, când a apărut sintagma "platforma web". În locul unor ferestre "moarte" pe care utilizatorul poate doar să le minimalizeze sau să le închidă, Web-ul trebuia să fie locul care să ofere posibilitatea de interacţiune cu paginile. Utilizatorul să devină participant implicat în ceea ce se întâmplă, nu doar admirator. Dar pe cât de măreaţă părea ideea, pe atât de neînţeleasă a fost, şi lucrurile au rămas doar la stadiul de proiect, precum blocurile de după Revoluţie...

Următoarea concepţie a fost că Web 2.0 este un grup de limbaje de programare folosite pentru crearea de pagini Web (Ajax, SOAP sau alte aplicaţii XML). Paginile create cu aceste programe sunt mult mai interactive, o aplicaţie Web apropiindu-se foarte mult de una desktop.

Dar ce este de fapt? O manevră de marketing? O tendinţă? O tehnologie? O revoluţionare a Web-ului? Părerile sunt destul de împărţite, iar eu personal cred că fiecare are partea lui de dreptate, şi vom vedea în continuare în ce măsură am sau nu dreptate.

Un concept "fără limite"

Este un motto care mi se pare destul de potrivit pentru ceea ce reprezintă Web 2.0. În loc să se încerce delimitarea unor graniţe şi generarea unei definiţii cât mai exacte, e bine să se pornească de la nişte concepte, idei clare şi unanim acceptate, iar în jurul acestora să se creeze şi să se absoarbă noi elemente pentru definirea cât mai exactă. Mai "băbeşte" spus, să ştim bine la ce ne referim când spunem Web 2.0.

Şi poate nu este într-adevăr atât de important numele, cât tendinţa. Fiindcă sunt foarte multe dispute legate de termen, dar nimeni nu este împotriva tendinţelor şi ideilor pe care le propune. Aşa că, conform predicţiilor specialiştilor, există posibilitatea ca termenul să fie înlocuit pentru a se ajunge la un consens în ce priveşte denumirea. Iar pentru noi, dezvoltatori sau utilizatori, e cu adevărat important faptul că Web 2.0 (sau orice altă denumire o fi având) este un PROGRES, o îmbunătăţire semnificativă a Web-ului cu care suntem deja obişnuiţi.

Cu ce e toată lumea de acord însă? Interactivitate, software-ul social, un Web ce poate fi scris nu doar citit, software-ul ca şi serviciu, software integral pe Web şi metode, strategii, limbaje de programare care să permită utilizatorilor să fie participanţi activi în "viaţa" pe Web.

Un mod frecvent de a diferenţia Web 1.0 de Web 2.0, sau de a realiza tranziţia de la unul la celălalt este comparaţia între companiile şi serviciile tradiţionale oferite şi nou-veniţi.

La nivel de companii, cel mai bun exemplu ar putea fi Netscape şi Google.

Netscape poate fi considerat reprezentantul Web 1.0. Compania a creat celebrul browser, o aplicaţie pentru desktop şi probabil şi-a propus să devină în acest segment ceea ce e Microsoft în domeniul sistemelor de operare. Prin intermediul serverelor şi al aplicaţiei (navigatorul) utilizatorului îi era furnizată informaţie, trecându-se astfel tot mai mult de la desktop la platforma care devenise Web-ul.

Google a început direct ca un serviciu Web integral (nu trebuie să descarci şi să instalezi nimic pentru a putea folosi motorul de căutare - doar browserul evident, însă acesta nu are legătură cu Google). Nu sunt necesare actualizări sau patch-uri de securitate, probleme legate de sistemul de operare. Nimic din acestea, doar utilizarea fără restricţii a unui serviciu care, credem noi, este continuu îmbunătăţit fără ca utilizatorul obişnuit să fie direct implicat în aceasta. În plus, motorul de căutare, este un intermediar "pasiv" între o bază de date imensă şi utilizatorul care doreşte o anumită informaţie. Atât timp cât această bază de date este pusă la punct, depinde doar de utilizator dacă va găsi sau nu o

2.0

gmail
flickr
AJAX
SOAP
Google Maps
Cloudmark
blog
RSS

informaţie (în mod clar pe baza unor reguli existente). Google poate fi considerat un model de serviciu "primeşti ce ceri nu ce ţi se dă".

Uitându-ne la acest exemplu putem să spunem că valoarea unui serviciu/software este direct proporţională cu dimensiunea şi dinamismul datelor pe care reuşeşte să le administreze.

Tehnologii

Dacă mi-e permis să folosesc această expresie, aş putea spune că AJAX "is the man"... AJAX este acronim de la Asynchronous JavaScript and XML. Iar AJAX-ul este folosit de dezvoltatori pentru a crea aplicaţii Web care combină standardele de prezentare XHTML şi CSS. De interacţiunea cu paginile se ocupă DOM (Document Object Model - o interfaţă care le permite programelor şi scripturilor să actualizeze dinamic conţinutul, structura şi stilul documentelor). Schimbul de date se realizează prin XSLT şi XML, iar în final JavaScript le leagă pe toate împreună.

Folosindu-se de XMLHttpRequest, cu ajutorul acestei tehnologii, sunt generate pagini dinamice şi interactive fără a fi nevoie de "refresh" sau de reîncărcarea acestora. Doar browserele moderne suportă această tehnologie. Gmail, Flickr, Google Maps sunt câteva exemple în care s-a folosit AJAX.

SOAP - Simple Object Access Protocol - un protocol bazat pe XML care ne permite să activăm o aplicaţie sau un obiect în cadrul altei aplicaţii pe Internet. De exemplu, dacă vizualizăm o pagină, cererea adresată serverului pentru pagina respectivă se trimite prin intermediul browserului. Prin SOAP însă, vom folosi o aplicaţie client pentru a adresa cererea şi a rula programul.

Alţi factori

Web 2.0 nu implică doar aspecte tehnologice, ci şi economice, strategice, sociale sau de management. Şi ca să înţelegem este suficient să analizăm exemplele următoare.

DoubleClick (**www.doubleclick.com**) pionierul în domeniul publicităţii digitale este exemplul cel mai bun al tendinţei anilor '90, când erau importante publicarea, cei care îşi fac publicitate şi nu participarea sau consumatorul. Astfel, dacă vizităm situl, vom costata că DoubleClick se laudă cu cei peste 1500 de clienţi. Însă poate fi considerat acesta un succes, atât timp cât Yahoo! Search Marketing sau AdSense (oferit de Google) au sute de mii de clienţi?!

Diferenţa dintre aceste două situaţii constă în înţelegerea necesităţii acordării atenţiei şi siturilor mai puţin importante, predominante totuşi pe Internet. Limitarea se datorează în primul strategiei adoptate. Oferta celor de la DoubleClick este condiţionată de un contract de vânzări formal, de unde şi numărul de clienţi importanţi dar totuşi foarte mic. Google a găsit o modalitate simplă şi eficientă de implementare a reclamelor pe orice pagină. Concluzia: a avut doar de câştigat!

Decentralizarea este o altă tendinţă a Web 2.0. Dar dacă ne gândim că doar un mic număr de utilizatori vor contribui direct la îmbunătăţirea unui serviciu (un forum de exemplu), adepţii Web 2.0 au trebuit să găsească metode prin care serviciul să fie îmbunătăţit prin creşterea numărului de utilizatori, fără o implicare directă sau condiţionată a acestora. Şi aici nu cred că există un exemplu mai bun decât controversatele reţele BitTorrent. În aceste reţele, nu mai există doar unul sau câteva servere, fiecare client este în acelaşi timp şi server. Fişierele sunt împărţite în fragmente care pot fi copiate de la mai multe surse, cu cât fişierul este mai popular, cu atât poate fi copiat mai rapid. Regula BitTorrentului este simplă, dar eficientă: serviciul devine din ce în ce mai bun, pe măsură ce creşte numărul de utilizatori. Utilizatorul nu mai stă deoparte, la picioarele unui server, ci se implică direct, contribuind la îmbunătăţirea unui serviciu.

Iar exemplele ar putea continua. Aş vrea doar să mai amintesc Flickr (**www.flickr.com**), Cloudmark (**www.cloudmark.com**) sau del.icio.us (**http://del.icio.us/**), a căror tendinţă de a da mai multă libertate de decizie utilizatorului este exemplară. Astfel, Cloudmark oferă filtre pentru spam, utilizatorul având posibilitatea să determine ce este spam, şi să nu lase asta la voia programului sau a întâmplării.

Implicaţii sociale - fără îndoială una dintre cele mai importante caracteristici a Web 2.0 este "spiritul social". Iar acesta, la rândul lui este vital pentru modul în care va evolua Web-ul. Două dintre invenţiile care au schimbat radical posibilitatea de implicare şi partajare a resurselor umane au fost Blog-ul şi RSS. Ambele sunt dinamice, Blog-ul păstrând o continuitate a informaţiei iar RSS-ul ne permite să creăm o legătură către o pagină şi să ne înregistrăm acolo pentru recepţionarea de informaţie actualizată.

Apropiindu-se de vârsta de 10 ani, RSS-ul nu mai este acum doar un furnizor de ştiri, ci este folosit şi pentru informaţii legate de starea vremii, acţiuni la bursă, disponibilitatea unei fotografii, actualizări etc.

Este interesant însă fenomenul pe care l-a generat, utilizatorii fiind capabili să ajungă direct la un topic specific, şi astfel să se creeze discuţii şi conexiuni între utilizatori aparţinând unor culturi şi civilizaţii diferite. Putem să creăm un blog de exemplu şi să dăm altora posibilitatea de a discuta legat de ceea ce postăm.

În felul acesta se apare ideea "comunităţii care decide", un mecanism de idei perfecţionat datorită contribuţiei inteligenţei participanţilor care au posibilitatea de a se implica mai repede şi intens într-un anumit subiect. Din această cauză putem spune că Web 2.0 este un Web mai "inteligent", un Web care recrutează inteligenţă.

Câteva concluzii...

Bineînţeles că se pot (şi se vor) scrie romane pe această temă. Am văzut în acest articol doar câteva principii care stau la baza a ceea ce, poate momentan, poartă denumirea de Web 2.0: o platformă, un Web inteligent, circulaţia nestingherită a datelor, o altfel de experienţă online, etc. Sunt de asemenea şi multe lucruri neclare, dar care vor căpăta cu siguranţă contur în anii care urmează. Cel mai important lucru totuşi e faptul că Web 2.0, ca idee în primul rând nu şi ca stadiu de dezvoltare/implementare, este un mare câştig pentru utilizatorii de pretutindeni şi comunitatea online!





Ciprian
Tripon
ciprian@myc.ro





Procesoarele Intel Pentium D 920 şi Pentium D 930

În articolul de faţă vom vedea în ce măsură au afectat procesoarele cu nucleu dual de la Intel trecerea la nucleul Presler de 65nm. Articolul oferă un studiu în detaliu a performanţei şi a potenţialului de supratactare ale noilor procesoare Pentium D.

Aproape trei luni au trecut de când procesoarele Pentium D cu nucleu dual Presler au apărut pe piaţă. Procesoarele de acest tip au reuşit să se răspândească destul de rapid având acum posibilitatea de a le achiziţiona de aproape oriunde.

Este bine de ştiut că Intel a reuşit să schimbe nucleele acestor procesoare fără ca să crească preţurile. Potrivit listei oficiale, modelele mai lente de Pentium D din generaţia nouă sunt la acelaşi preţ ca si predecesorii bazaţi pe nucleul de 90nm. Asta înseamnă că Intel a achiziţionat o noua armă pentru acest segment de piaţă, care ar putea recupera din terenul pierdut în bătălia cu AMD Athlon 64 X2. Tânărul procesor Pentium D are un cost considerabil mai mic faţă de competitorul său de la AMD.

Pe de altă parte, Pentium D poate furniza mai multă performanţă, din cauza temperaturii mici de funcţionare şi un potenţial ridicat de supratactare datorită noului proces de fabricare. Oare aceste schimbări sunt suficiente pentru ca utilizatorul să aleagă noile procesoare Intel Pentium D? Acest lucru este exact ce vrem noi să aflăm în această sesiune de teste a procesoarelor Pentium D 920 şi Pentium D 930.

Preţuri

Să aruncăm întâi o privire asupra listei de preţuri, pentru a înţelege mai bine dispoziţia pe piaţă a procesoarelor Athlon 64 X2 şi Pentium D. Preţul oficial pentru noile procesoare bazate pe noul nucleu sunt: Pentium D 920 - 241 USD, iar Pentium D 930 - 316 USD. Preţul celui mai ieftin competitor de la AMD, Athlon 64 X2 3800+, este 301 USD. Acest lucru înseamnă că varianta de la AMD este cel mai probabil în competiţie cu modelul D 930. Cât despre Pentium D 920, acesta este momentan cel mai ieftin procesor cu nucleu dual.

Mai mult de atât, în următoarea perioadă, Intel plănuieşte să scadă preţurile procesoarelor cu nucleu dual, iar după această scădere acestea vor costa cam 209 USD. De altfel, este mai mult decât probabil că AMD va răspunde cu o reducere substanţială a preţurilor, dar totuşi eu cred că Intel va rămâne cu „titlul" de cel mai ieftin procesor cu nucleu dual.



Analiza

Imaginea exterioară a celor două procesoare este identică, ceea ce e şi normal, având în vedere că ambele se bazează pe revizia B1 a nucleului Presler. Şi acum să vedem caracteristicile celor două.

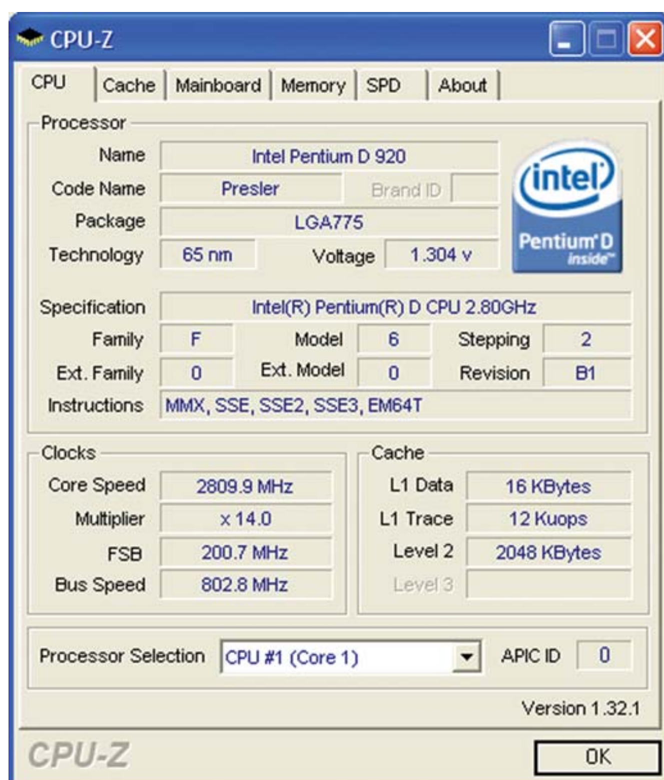
	Pentium D 920	Pentium D 930
Frecvenţa	2,8 GHz	3,0 GHz
Voltaj	1,25-1,4 V	1,25-1,4 V
FSB	800 MHz	800 MHz
Revizia	B1	B1
Temp. maximă în carcasă	63,4 C	63,4 C
L2 cache	2 MB + 2 MB	2 MB + 2 MB
Procesul de producţie	65 nm	65 nm
Hyper-threading	Nu	Nu
EM64T	Da	Da
EIST	Nu	Nu
VT	Da	Da

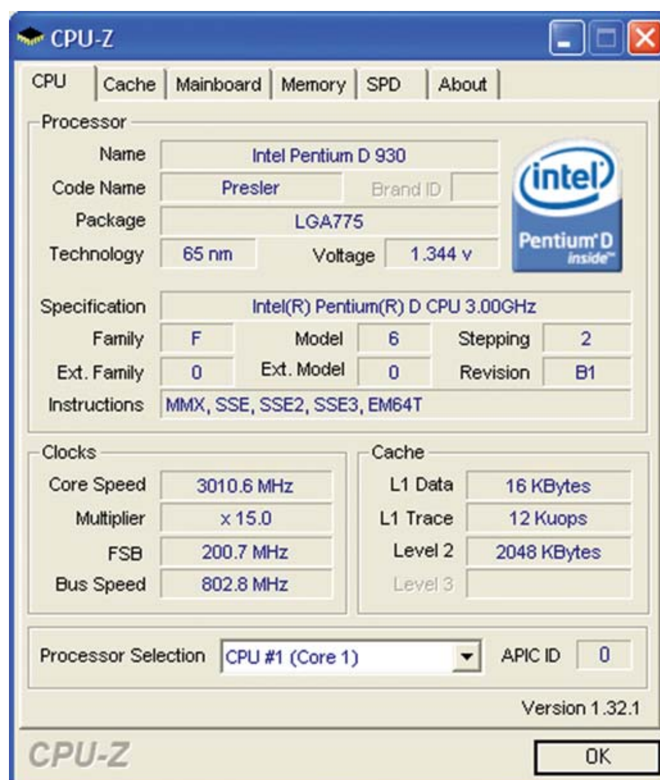
EM64T - Enhanced Memory 64 Technology
EIST - Enhanced Intel SpeedStep Technology
VT - Virtualization Technology

Acestea sunt modelele disponibile momentan, până Intel începe distribuţia pe piaţă a modelelor Presler cu nucleu C1. Noul nucleu ar trebui să elimine lipsurile majore ale lui B1 şi să reducă disiparea de căldură. Ca atare, Intel va putea să lanseze modelele mult mai rapide din aceeaşi familie, cu o viteză nominală de tact de 3,6GHz. Oricum modelele mai lente de procesoare Pentium D vor fi ultimele care vor fi dotate cu noul nucleu C2.

Cât despre Pentium D 920, acesta nici nu va exista cu nucleu C1.

Frecvenţele de lucru ale procesoarelor Pentium D 920 şi Pentium D 930 sunt 2,8GHz, respectiv 3,0GHz. Procesorul suportă o frecvenţă a magistralei (FSB) de 800MHz, deci pot fi folosite în orice placă de bază care suportă nucleu dual. Dar, datorită procesului de 65nm, tânărul procesor consumă mult mai puţin curent





	Consum în așteptare	Consum în lucru
AMD Athlon 64 3800+	11,4 W	65,0 W
Intel Pentium D 930	40,8 W	103,2 W
Intel Pentium D 920	39,6 W	100,2 W

ca şi predecesorii săi. Oricum dacă facem o comparaţie cu competitorul de la AMD observăm că acesta, totuşi degajă prea multă căldură ca să fie câştigătorul acestui segment. Şi acum să vedem câteva rezultate.

Unul din lucrurile distincte ale acestor procesoare este cantitatea mare de memorie tampon L2, care are un total de 4 MB, câte 2MB pentru fiecare nucleu. După cum se ştie, procesoarele Pentium D nu folosesc deodată întreaga cantitate de memorie L2 disponibilă. Altă particularitate a procesoarelor Pentium D este absenţa suportului Hyper-Threading. Deşi acesta este implementat practic în nucleul Presler, el este activat doar la procesoarele cele mai scumpe, cum ar fi Pentium Extreme Edition. Oricum, procesoarele Pentium D 920 şi Pentium D 930 au suport pentru extensiile x86-64 64-biţi şi „Virtualization Technology". De asemenea, vreau să reamintesc faptul că procesoarele cu nucleu Presler B1 nu suportă tehnologiile Intel Enhanced SpeedStep, Demand Based Switching, Enhanced HALT State şi Thermal Monitor 2.

Iar, acum să vedem ce ne spune utilitarul CPU-Z despre aceste procesoare.



După cum se poate vedea şi din cele două imagini, există o diferenţă la tensiunea nucleului (Vcore). Pentium D 920 lucrează la 1,3V, iar Pentium D 930 lucrează la 1,35V.

Pe lângă procesor, cutia mai conţine un cooler tradiţional de la Intel ce are un miez de cupru în mijloc pentru o mai bună răcire a microprocesorului.

Pe lângă alte particularităţi ale acestui cooler ar trebui să mai menţionez şi minusul destul de mare al acestuia - zgomotul produs, fiind destul de deranjant.

Supratactarea

Preţul scăzut nu este singura atracţie a tinerelor modele, foarte populară fiind şi posibilitatea de supratactare, de aceea nu am putut să trec peste acest aspect. Platforma de test folosită pentru sesiunea de supratactare a fost construită pe o placă de bază ASUS P5WD2-E. Memoria RAM folosită a fost formată din două module Corsair CM2X1024-6400PRO. Pe lângă acestea, am folosit o placă video GeForce 7800 GTX 512MB şi un cooler mai eficient.

În primul rând aş dori să fac câteva comentarii asupra posibilităţii de supratactare a procesoarelor Pentium D cu nucleu Presler. Ca şi predecesorii săi cu nucleu de 90nm, multiplicatorul este blocat. Aceasta înseamnă că dacă dorim să supratactăm noul procesor, ne vom „juca" doar cu FSB-ul. E bine de ştiut că nu multe sunt plăcile de bază care permit o supratactare în condiţii optime, la o creştere semnificativă a valorii FSB.

Un alt lucru important care mai trebuie ştiut este dependenţa de Vcore, în cazul unei supratactări a procesoarelor Pentium D. Tensiunea nucleului (Vcore) poate extinde doar puţin intervalul de supratactare în cazul procesoarelor cu nucleu de 90nm. Dar situaţia se schimbă radical când vine vorba de procesoarele Presler cu nucleu de 65nm. Ca rezultat, cu o răcire adecvată (pe bază de lichid de exemplu) aceste procesoare pot fi duse pană la ameţitoarele frecvenţe de 5,5- 6GHz.

Cât despre sesiunea noastră de supratactare, am să menţionez că nu vom duce procesorul spre asemenea „culmi de viteză".

Primul la test a fost modelul D 920. FSB-ul maxim la care l-am putut supratacta a fost 268MHz. Cu alte cuvinte, am obţinut o viteză de 3,75GHz cu voltajul normal. Având în vedere că nu am avut instrucţiuni legate de creşterea tensiunii Vcore, nu am riscat să o modific.

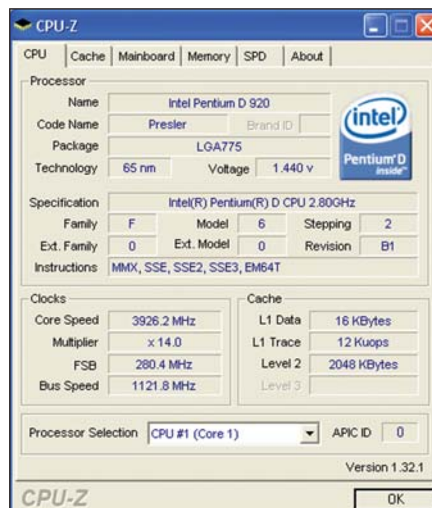
Oricum şi cu această modestă creştere de viteză am obţinut rezultate semnificative.

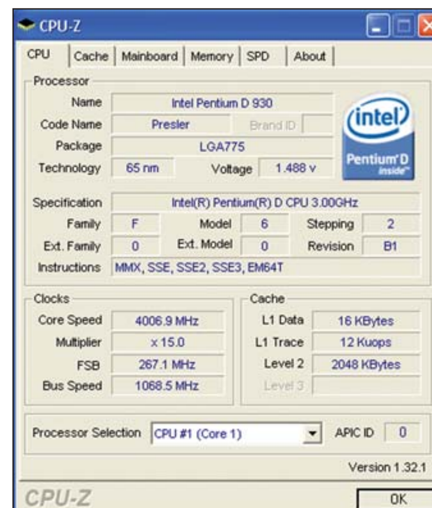
Procesorul a funcţionat stabil şi la frecvenţa FSB de 280MHz. Deci Pentium D 920 s-a putut supratacta cu aproximativ 40% peste viteza lui nominală de lucru, rulând stabil şi la 3,92GHz.

După experimentul cu Pentium D 920, am trecut la Pentium D 930. Fără ca să fac nici o modificare la tensiunea procesorului (Vcore) procesorul a rulat stabil cu FSB-ul tactat la 258MHz. Oricum acesta a fost un test preliminar, dar după cum m-am şi aşteptat, creşterea voltajului a împins limitele procesorului şi mai mult. Aşadar am ridicat voltajul la 1,475V, iar procesorul a funcţionat stabil 267MHz FSB.

Ca rezultat, frecvenţa maximă obţinută cu procesorul Pentium D930 a fost de 4 GHz. Aceasta înseamnă că a scos un procentaj de aproximativ 33% la supratactare, mai slab, dacă ne gândim la cele 40 de procente în plus obţinute de modelul 920.

Ca o concluzie a celor două teste, pot să spun că procesoarele cu nucleu Presler au un







potenţial mult mai ridicat la supratactare faţă de cele cu nucleu Smithfield. Dar, totuşi rămâne întrebarea: - oare procesoarele Pentium D pot depăşi concurenţa directă a celor de la AMD? Răspunsul la această întrebare voi încerca să îl obţin în acest articol.

Platformă de testare

Aceste teste au avut două obiective. Primul obiectiv a fost să aflu cum poate fi comparată cea mai mare valoare obţinută de procesoarele Intel cu nucleu dual cu cel mai tânăr concurent direct de la AMD, Athlon 64 X2 3800+. Al doilea obiectiv a fost să vedem cât de „tare" pot rula Pentium D 920 şi Pentium D 930 supratactate. În acest caz am decis să compar aceste performanţe cu cel mai puternic concurent de la AMD, procesorul FX-60.

Platforma de testare a fost formată din următoarele componente:

Procesoare:

AMD Athlon 64 FX-60 (soclu 939, 2,6GHz, 2x1024KB L2 cache, E4 revizie nucleu – Toledo);

AMD Athlon 64 X2 3800+ (soclu 939, 2,0GHz, 2x512KB L2 cache, E6 revizie nucleu – Manchester);

Intel Pentium D 930 (LGA775, 3,0GHz, 2x2MB L2, Presler);

Intel Pentium D 920 (LGA775, 2,8GHz, 2x2MB L2, Presler).

Plăci de bază:

DFI LANParty UT NF4 SLI-DR Expert (NVIDIA nForce4 SLI);

ASUS P5WD2-E Premium (LGA775, Intel 975X Express).

Memorie:

2048MB DDR400 SDRAM (Corsair CMX1024-3500LLPRO, 2 x 1024 MB, 2-3-2-10);

2048MB DDR2-667 SDRAM (Corsair CM2X1024-6400PRO, 2 x 1024 MB, 4-4-4-12).

Placă video: NVIDIA GeForce 7800 GTX 512MB (PCI-E x16).

HDD: Maxtor 250GB (SATA150).

Microsoft Windows XP SP2 cu DirectX 9.0c.

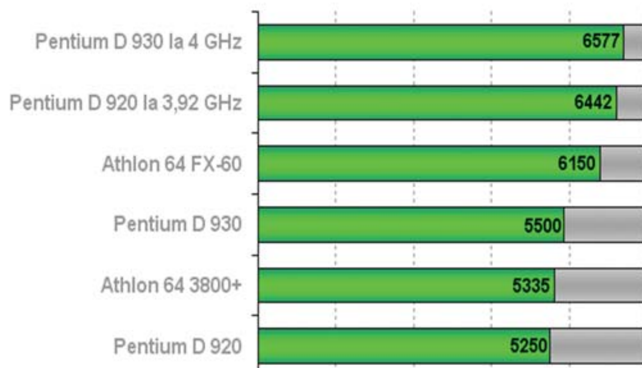
Testele au fost făcute cu setări de BIOS, pentru o performanţă cât mai mare. De notat este faptul că frecvenţa memoriei în cazul procesoarelor Pentium D a fost de 667MHz, aşadar la o viteză de 3,92GHz a procesorului D920, memoria a rulat la 700MHz, iar la D 930 memoria a funcţionat la 668MHz.

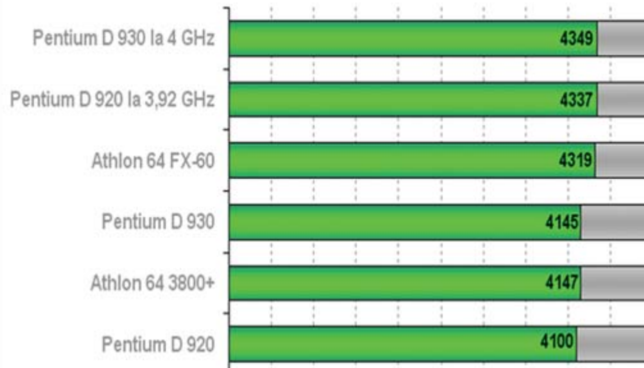
Performanţa

PCMark05, 3DMark06 şi ScienceMark 2.0

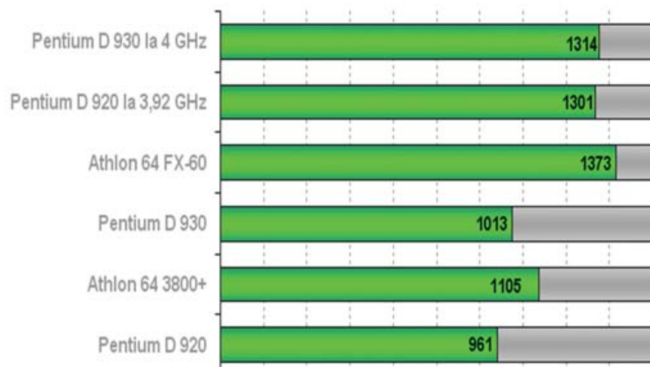
Prima dată am decis să trecem procesoarele prin toate testele deja populare pentru acestea.

Cu toate că PCMark05 nu e un test destul de obiectiv, el se bucură de popularitate. Aşadar observăm performanţa procesorului Athlon 64 X2 3800+, care se află între rezultatele obţinute de cele două procesoare de la Intel. În tabel se mai poate observa impresionantele rezultate obţinute de Pentium D 920 şi Pentium D 930 supratactate, procesorul tactat la 4GHz lăsând în urmă destul de bine Athlon 64 FX-60.



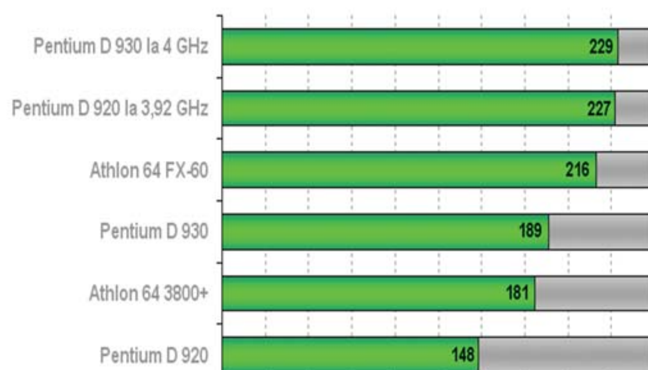


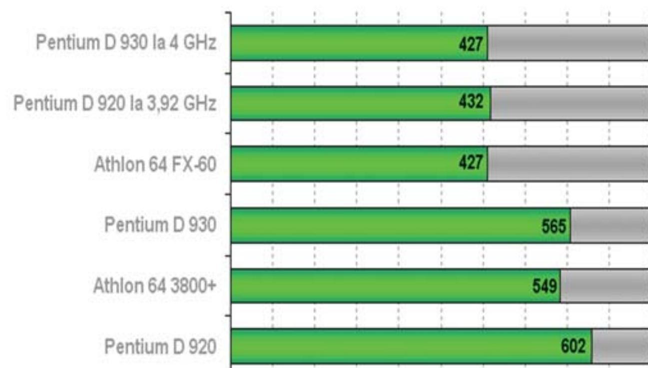


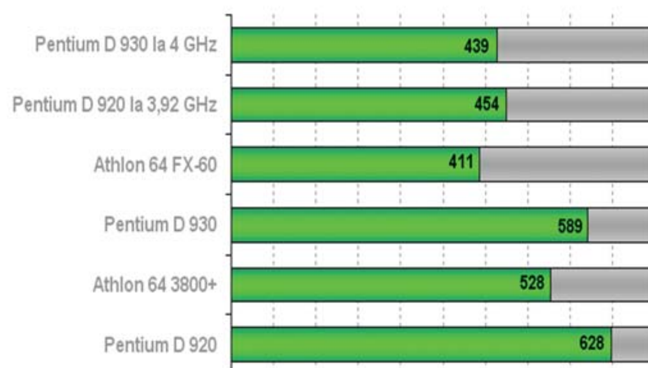












Rezultatele din 3DMark06 sunt similare cu ce am putut vedea în tabelul anterior. Dar, cu o mică excepţie, Athlon 64 X2 3800+ „ia faţa" ambelor procesoare de la Intel, „nesupratactate". Se mai poate observa de altfel că şi Athlon 64 X2 s-a apropiat simţitor de cele două procesoare, când acestea au fost supratactate.

Aceeaşi concluzie se poate trage şi din testul de procesor, din suita de teste. Încă o dată, procesoarele Pentium D supratactate, lasă în spate Athlon-ul 64 FX-60. Oricum, când vine vorba de viteza nominală, imaginea nu mai este atât de îmbucurătoare pentru Intel.

Soluţia competitorului bazat pe arhitectura K8 este cu mult mai rapidă decât ce oferă rivalii. Potrivit testului ScienceMark 2.0, performanţa procesorului Athlon 64 X2 3800+ este mai mare decât cea a procesoarelor D 920 şi D930. Din păcate, nici supratactarea nu mai ajută procesoarele Intel, în faţa Athlon-ului 64 FX-60.

Performanţă generală

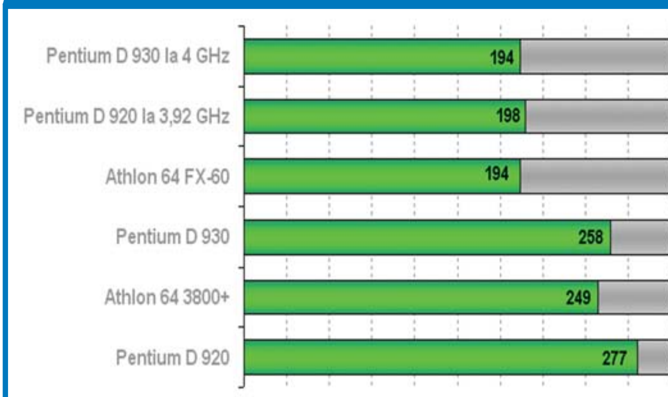
Şi acum să vedem câteva teste şi în suita SYSMark 2004 test ce foloseşte „multi-threading" în mod activ.

În timpul testelor "Internet Content Creation" precesoarele AMD ies din nou în frunte. Tânărul Athlon 64 X2 surclasează ambele procesoare de la Intel, iar Athlon 64 FX-60 trece











parcă neobosit pe lângă cele două procesoare supratactate.

În schimb situaţia este diferită la testul „office". Athlon 64 X2 3800+ „ia peste nas" chiar şi de la Pentium D920 care are o frecvenţă de 2,8GHz, nesupratactat. Chiar şi procesorul de la Intel, supratactat la 4GHz obţine o performanţă mai mare cu aproximativ 5-6% faţă de Athlon 64 FX-60.

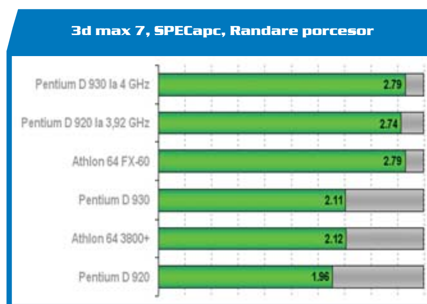
Codare audio şi video

Situaţia se prezintă la fel în toate testele folosite, pentru a evidenţia performanţa procesorului în codarea audio şi video. Mezinul de la AMD, Athlon 64 X2 3800+, este mai performant decât tânărul 920. Se observă apoi că nici supratactarea nu a ajutat procesoarele de la Intel. Athlon 64 FX-60 care lucrează la o viteză de 2,6GHz, rezistă fără probleme în faţa procesorului Pentium D Presler ce rulează la viteza de 4GHz.

Procesarea video şi de imagine

Rezultatele în Adobe Photoshop şi Adobe Premiere formează aproximativ tabloul rezultatelor din testele anterioare – adică AMD în frunte şi Intel pe locul al doilea. Tânărul procesor cu nucleu dual de la AMD ne arată din nou faptul că este cel mai bun, dacă avem în vedere raportul preţ-performanţă. Cât despre procesoarele Pentium D supratactate, pot să spun că ne oferă performanţă în plus, de luat în considerare, dar totuşi insuficientă pentru surclasarea adversarului de la AMD, care şi aşa lucra la o viteză inferioară.

3DS Max 7



Situaţia în 3DS Max poate fi considerată şi ea deja comună, raportat la cea ce a fost până acum. Ca şi în celelalte teste, Athlon 64 X2 3800+ este mai rapid ca Pentium D 920 şi Pentium D 930, acestea neputând face faţă chiar şi supratactate, procesorului Athlon 64 FX-60.

Teste în jocuri

Sincer să fiu, nici nu mă aşteptam ca procesoarele Pentium D să câştige la această secţiune. Arhitectura K8 oferă o eficienţă mult mai mare în asemenea sarcini decât cea de la Intel.

Ca rezultat chiar şi tânărul Athlon 64 X2 reuşeşte să obţină o performanţă mai bună decât procesoarele Pentium D supratactate. Ne place sau nu, această familie de procesoare de la Intel este considerabil mai lentă faţă de Athlon 64 X2, care poate fi achiziţionat la un preţ asemănător.

Concluzie

Tinerele procesoare Pentium D bazate pe noul nucleu Presler s-au prezentat sub aşteptări. În ciuda îmbunătăţirilor aduse noilor procesoare, cum ar fi L2 cache mai mare, acestea încă nu pot ţine pasul cu concurenţa de la AMD. Practic, Pentium D 920 şi Pentium D 930 au întrecut procesorul Athlon 64 X2 3800+ în două din testele făcute anterior. Aşadar, Pentium D poate deveni popular doar prin diferenţa de preţ (aproximativ 60 USD) faţa de Athlon 64 X2 3800+. În rest, din toate punctele de vedere, nu ar fi cea mai bună decizie să achiziţionezi procesoare Intel D 920 sau D 930.

Din punct de vedere al supratactării, pot să spun că procesoarele Intel s-au comportat bine, stabil, chiar şi la viteze de 4GHz. Dar din păcate, chiar şi supratactat, D 930 nu a putut ţine pasul cu concurenţa, în majoritatea testelor, problema fiind mai gravă dacă stăm şi ne gândim că AMD rula nesupratactat la o viteză de 2,6GHz.

Deci, dacă eşti fan Intel, şi nu doreşti să cumperi procesoare de la AMD, sfatul meu e să mai aştepţi până în toamnă, când se va lansa o



nouă arhitectură de nucleu (Conroe). Potrivit unor teste preliminare acestea vor fi cel puţin la fel de performante ca şi Athlon 64 X2.



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Conectează-ţi iPod-ul în



Isteria iPod trebuia să mă lovească în cele din urmă şi pe mine. Cât am fost plecat la CeBIT 2006 am achiziţionat un iPod Nano de care sunt şi acum foarte mulţumit. De ce "au prins" iPod-urile când lumea e presărată de alternative care mai de care mai atractive? Pentru că e făcut de Apple, iar Apple inspiră siguranţă şi încredere prin nume. Pentru că arată "cool", pentru că e uşor, pentru că e ieftin iar sunetul este impecabil. Motive ar mai fi, dar ce m-a preocupat pe mine a fost cum să realizez conectivitatea aparatului în Linux.

În primul şi în primul rând ai nevoie de iTunes, program pe care îl vei folosi o singură dată. iTunes nu este disponibil sub Linux, dar poate fi emulat prin Wine sau Cedega (versiunea 6.x nu a funcţionat în Wine-ul meu din CVS, dar am reuşit să instalez o versiune mai veche din seria 4.x). Va fi necesar să foloseşti iTunes o singură dată – atunci când realizezi pentru prima oară conectivitatea cu iPod-ul. Asta deoarece sistemul de fişiere din MP3 player trebuie formatat din HFS+ în FAT. Kernelul Linux are suport pentru HFS+, dar sfatul meu este să folosiţi totuşi FAT. iPod Nano-ul meu era deja formatat în FAT când l-am cumpărat aşa că nu am avut probleme.

Pentru a putea accesa un iPod din Ubuntu am creat întâi un punct de montare:

```
sudo mkdir /media/ipod
```

după care adăugăm intrarea în `fstab`:

```
sudo gedit /etc/fstab
```

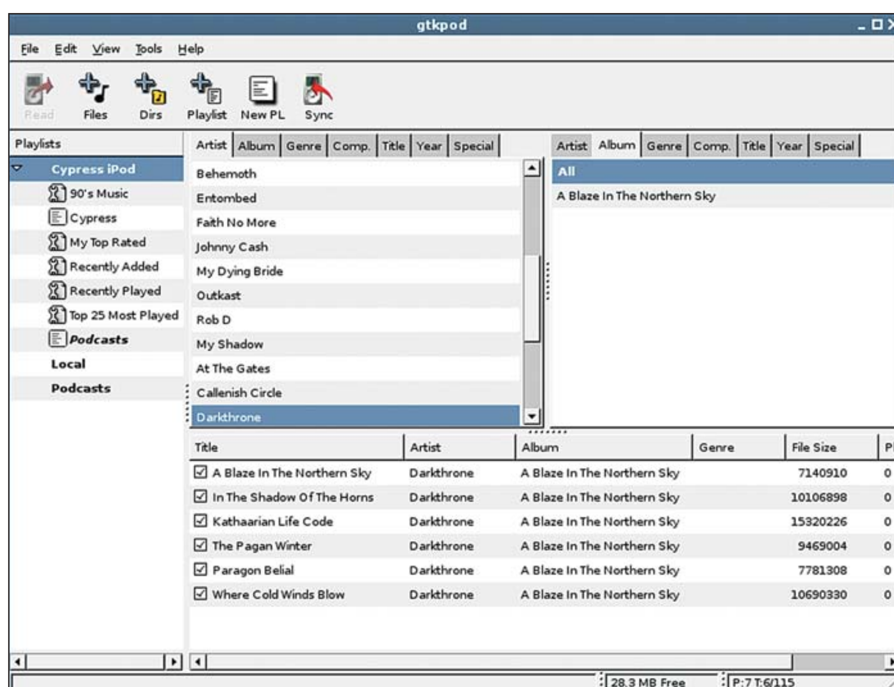
şi ataşăm fişierului linia

/dev/sda2 /media/ipod vfat nosuid,noauto,nodev,rw,umask=077,gid=1000,uid=1000,user,defaults,noatime,iocharset=utf8 0 0

În cazul meu, iPod Nano este conectat prin USB la `/dev/sda2`.

GTKPod

Acum avem nevoie doar de o aplicaţie cu care să transferăm fişierele audio pe MP3 player. Poate cea mai bună soluţie este GTKPod, un program bazat pe GTK care este capabil de o







mulţime de funcţii, inclusiv transferul de fişiere video pe un iPod Video. Instalarea o puteţi face din surse sau folosind package manager-ul distribuţiei voastre, dar eu recomand folosirea ultimei versiuni din CVS. Eu nu am reuşit să fac GTKPod să vadă iPod-ul meu deoarece aveam o versiune mai veche. După ce am compilat cel mai recent cod sursă al programului, problemele au dispărut.

Ce poţi face cu GTKPod? Poţi transfera fişiere MP3, WAV, M4A, M4B (audio book) şi secvenţe video pe iPod, citeşte corect iTunesDB, poţi sincroniza directoarele cu muzică, adăuga coperţi de albume, edita tag-uri ID3 şi exporta cu ajutorul unor scripturi datele din korganizer, kaddressbook, thunderbird, evocalendar, evolution sau webcalendar. Unul dintre singurele lucruri de care GTKPod nu este capabil este download-ul de podcast-uri (pentru care puteţi folosi un alt program cum ar fi "gpodder").

GTKPod suportă toate versiunile de iPod, chiar şi generaţia "pre 5". Un minus pe care i-l pot atribui aplicaţiei este faptul că nu include un player pentru melodiile cu care lucrează. Trebuie să alegem noi un player audio pe care îl specificăm în fereastra "Preferences".

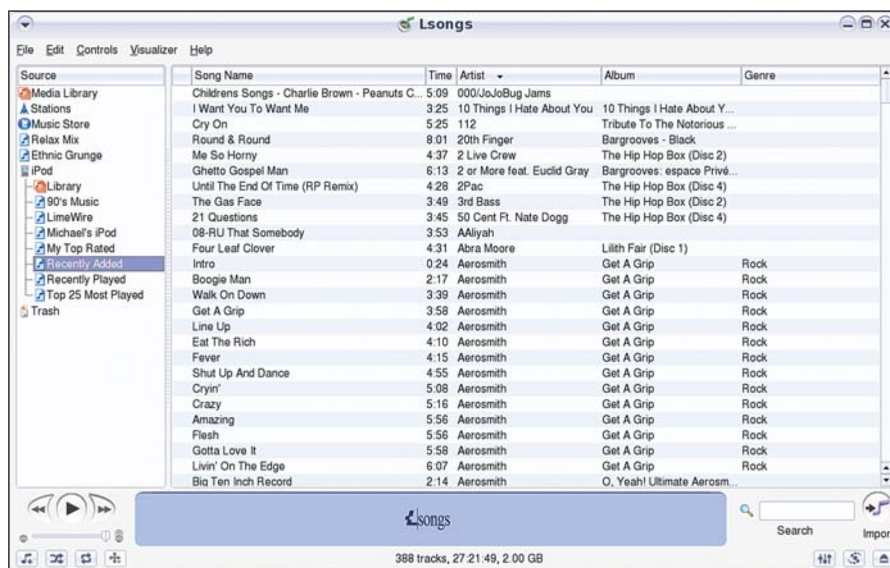
GTKPod se poate ocupa de mount/unmount la inserarea sau scoaterea iPod-ului din USB, dar eu vă recomand să lăsaţi KDE sau Gnome să facă acest lucru automat şi să dezactivaţi opţiunea. Aveţi grijă să bifaţi şi "Automatically import iTunesDB on startup" şi să verificaţi în `/usr/share/gtkpod/scripts/` seria de script-uri pentru realizarea conectivităţii cu calendarul, lista de contacte şi notiţele din suita ta preferată de email.

Primul lucru pe care trebuie să îl faci după ce porneşti GTKPod şi conectezi iPod-ul este să accesezi din meniul "File" opţiunea "Create iPod's Directories" pentru a crea directoarele necesare pe aparat. De aici nu îţi mai rămâne decât să apeşi pe "Syncronize iTunesDB" şi să începi să copiezi melodii. Când ai terminat tot ce aveai de făcut (editat Tag-uri ID3, copiat, şters MP3-uri, alcătuit playlist-uri) apasă pe Sync şi aşteaptă până ce GTKPod va termina de efectuat toate operaţiile.

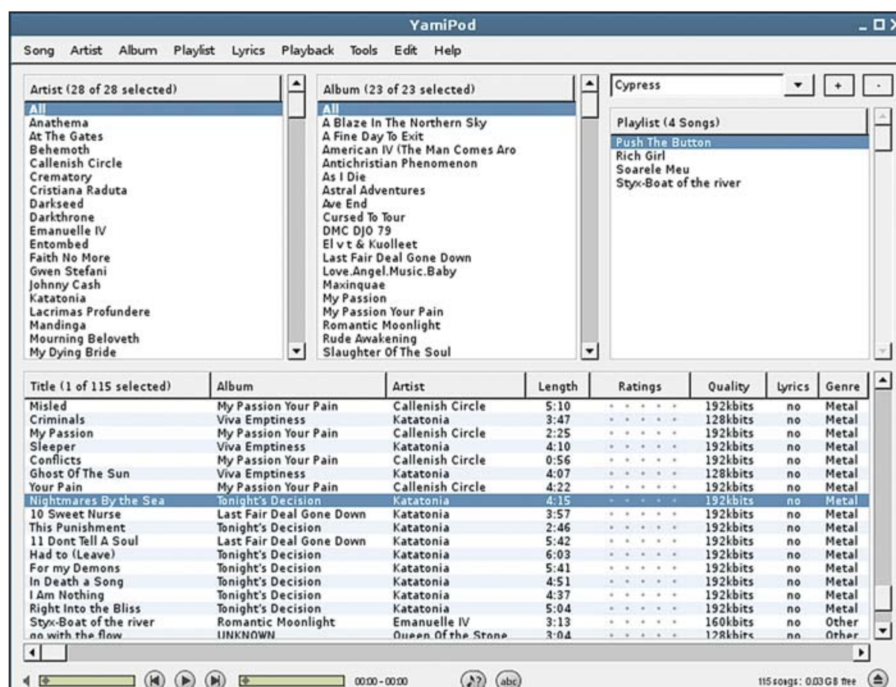
De reţinut că la deconectarea iPod-ului se foloseşte întâi unmount şi de-abia după aceea puteţi scoate mufa din USB. Nu deconectaţi brusc iPod-ul pentru că s-ar putea să nu vă mai pornească data viitoare, caz în care va trebui să reiniţializaţi aparatul.

lSongs

Următorul la rând a fost lSongs. Interfaţa seamănă mult cu cea din iTunes dar programul m-a dezamăgit. Pe lângă faptul că este extrem de greu de instalat pe alte distribuţii deoarece are multe dependinţe, nici nu mi-a văzut Nano-ul. Pe situl linspire.com



lSongs - program cu design atrăgător, dar extrem de greu de instalat din surse



YamiPod - un program mic cu opţiuni multe, care rivalizează îndeaproape cu GTKPod



scrie că ISongs suportă iPod-urile mai vechi, iPod Shuffle şi probabil şi alte tipuri de iPod-uri; pe Google am găsit referinţe ale unor persoane care au reuşit să conecteze cu succes un Nano la ISongs dar mie nu mi-a reuşit, oricât am încercat pe un LiveCD cu Linspire. Ca să nu mai vorbim de faptul că din punct de vedere al opţiunilor, ISongs nici nu se compară cu GTKPod.

YamiPod

Un mic program peste care am dat din întâmplare este YamiPod (www.yamipod.com). Dezvoltat iniţial pentru Windows şi OS X, YamiPod a fost portat ulterior pe Linux. Interfaţa este simplistă dar ascunde multe opţiuni folositoare. Putem de exemplu redenumi mai multe tag-uri ID3 printr-o simplă selectare, putem atribui un scor de până la cinci stele pieselor de pe iPod, putem schimba ordinea pieselor folosind "Enumerate" din meniul "Song". Putem înlătura fişierele duplicat, căuta după piesele "pierdute" care nu apar în meniul player-ului, adăuga şi edita note sau chiar repara iPod-ul în caz că apar probleme.

O funcţie care lipseşte din GTKPod şi pe care am regăsit-o în YamiPod a fost cea de redare a melodiilor folosind un player audio integrat.

Un minus pe care i-l acord aplicaţiei este că răspunde cam greu la comenzi. Dacă deja setasem ca melodiile să fie redate prin dublu-click, a fost nevoie să apăs cu mouse-ul de mai multe ori ca MP3-ul să înceapă să fie redat.

Exceptând acest lucru, numai cuvinte de laudă: programul este mic, vine gata compilat, necesită o singură librărie care trebuie copiată în /usr/lib din directorul YamiPod, oferă o mulţime de funcţii interesante şi - mai mult - te avertizează când apare o versiune nouă.

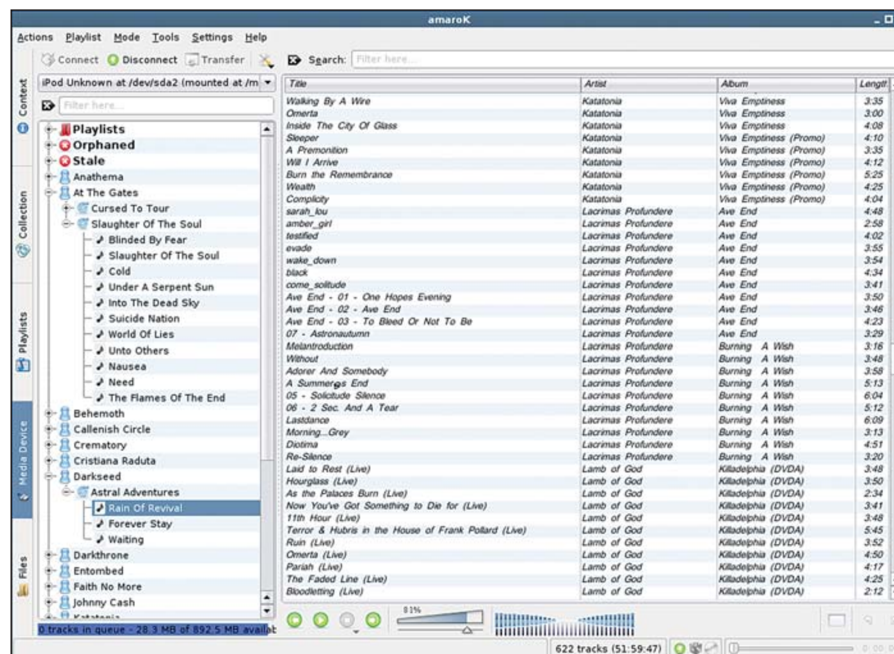
Dacă efectuăm un clic pe un fişier selectat, ne va apare un popup din care aflăm în ce playlist-uri găsim melodia respectivă. Şi revenind la interfaţă, păcat că accesarea funcţiilor se face exclusiv din meniuri - nu există butoane pentru funcţiile mai importante cum ar fi cea de Sync. Un alt lucru enervant este faptul că dimesiunea fişierelor şi a iPod-ului este afişată doar în GB. Pentru Nano-ul meu de 1GB ar fi fost mai bine să pot vedea în MB.

YamiPod suportă şi texte ale melodiilor. Acestea vor putea fi accesate pe iPod în *Extras > Notes > Lyrics.*

Pentru fanii Audioscrobbler, YamiPod are un plugin integrat. Introduceţi parola şi numele de utilizator în Preferences > Connection şi sunteţi gata de conectare.

AmaroK

AmaroK este poate cel mai îndrăgit player audio din Linux. Dacă acum doi ani toată lumea



AmaroK - din versiunea 1.4 beta, suportul pentru iPod a fost mult îmbunătăţit





xTunes - un proiect Open Source care a fost oprit de Apple

folosea XMMS, acum, cei care utilizează KDE (şi nu numai) au trecut pe AmaroK. Pe lângă suportul pentru teste, coperţi de albume şi căutare pe Wikipedia, AmaroK oferă şi suport iPod. Dacă în versiunea 1.3 acesta era şubred, în 1.4 beta 2 conectarea se face printr-o apăsare de buton.

În partea de sus a tab-ului "Media Device" avem un buton de configurare de unde putem alege iPod-ul din lista aparatelor multimedia conectate. Mai mult, dacă AmaroK este deja pornit, la inserarea iPod-ului în USB, playerul audio va detecta aparatul şi te va întreba dacă doreşti să îl montezi.

Ca opţiuni, AmaroK nu oferă prea multe: poţi transfera şi asculta melodii de pe iPod, crea playlist-uri şi edita tag-urile ID3. Melodiile sunt afişate implicit sub formă de albume, iar căutarea se face utilizând bara din partea de sus. Am putut copia melodii pe Nano-ul meu folosind metoda "drag-and-drop" şi apăsând butonul "Transfer" pentru a transfera fişierele. Spaţiul disponibil pe iPod este afişat sub forma unei bare în partea de jos a tab-ului "Media Device". În rest, singurul lucru pe care AmaroK îl mai oferă vis-a-vis de iPod-uri este o conectare şi deconectare sigură.

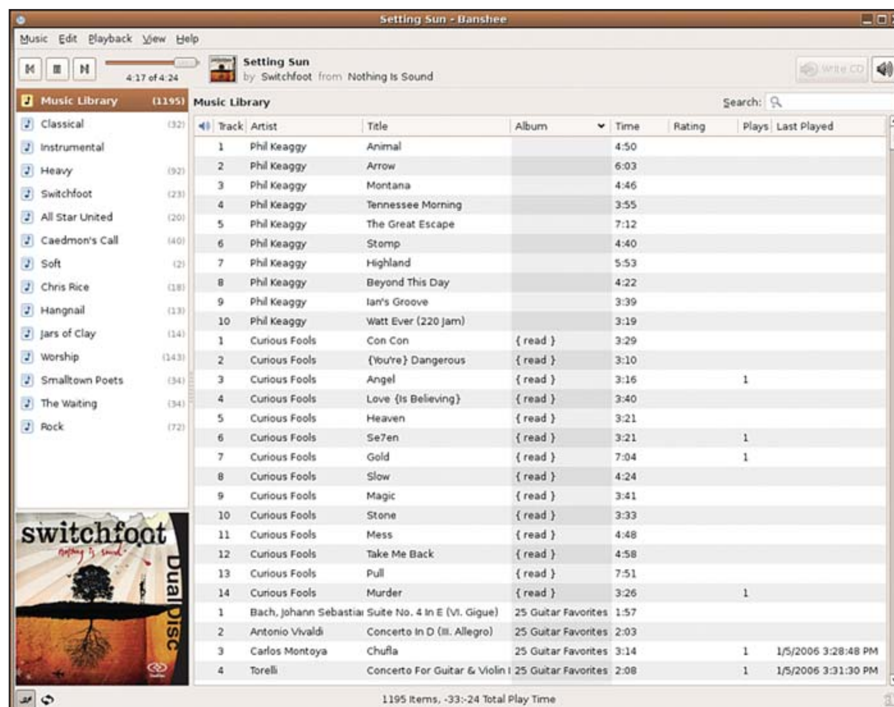
La felul în care a evoluat AmaroK anul trecut, nu m-aş mira ca până la sfârşitul lui 2006 să avem o versiune 5.0 cu şi mai multe funcţii pentru playerele audio hardware.

Alte aplicaţii

Există desigur şi alte programe cu care putem accesa un iPod sau realiza un sync de melodii. Banshee este unul dintre ele – un program bazat pe GTK care "citeşte" corect dispozitivul celor de la Apple. Rythmbox poate doar reda piesele de pe iPod iar cu ipodSlave putem accesa melodiile direct din Konqueror. Ar mai fi GNUPod, o colecţie de scripturi pentru cei care preferă linia de comandă.

Concluzie

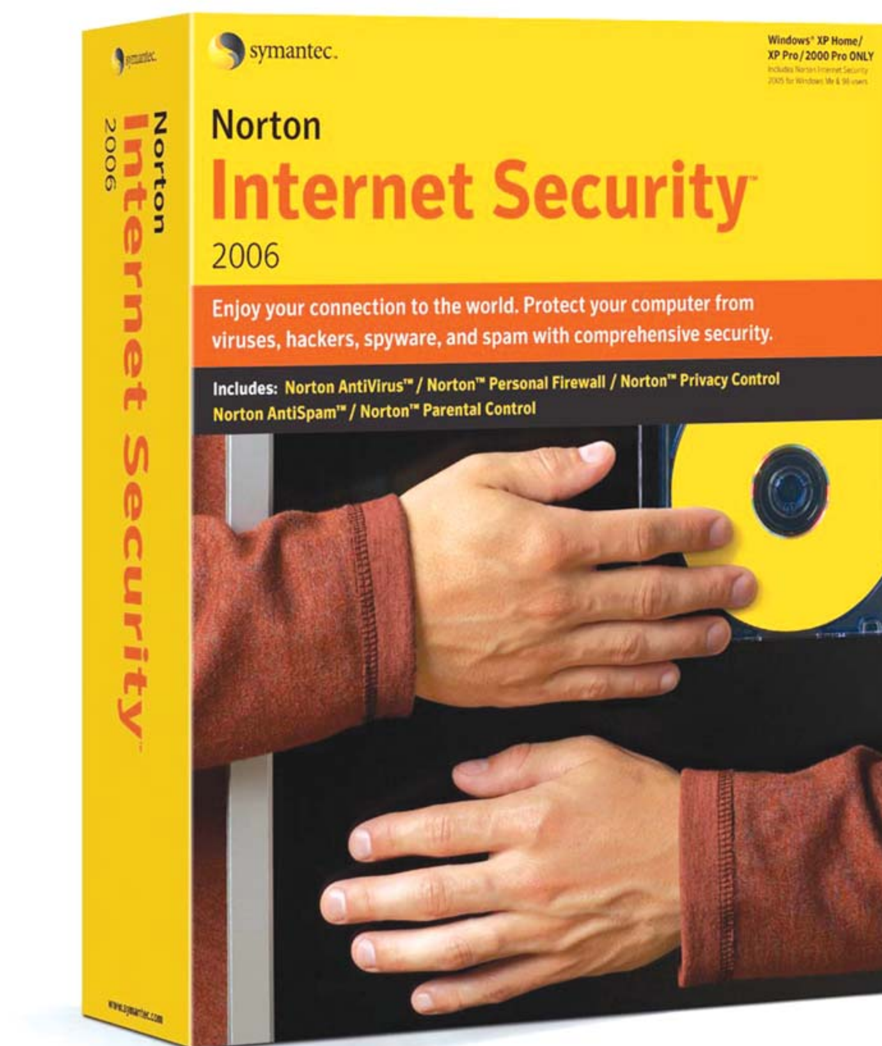
Nu ai nevoie de mult timp pentru a-ţi conecta iPod-ul în Linux. Totul e să cauţi aplicaţia potrivită. GTKPod sau YamiPod sunt cele mai bune exemple, alături de Banshee. Alegeţi unul dintre ele. Eu folosesc pe Nano doar funcţia de transfer de melodii, de aceea voi rămâne la AmaroK, cu speranţa că pe viitor voi avea mai multe funcţii în program. Într-unul din articolele viitoare vom discuta despre cum să instalezi Linux pe un iPod şi ce funcţii extra poţi dobândi în felul acesta.



Banshee - un alt player audio cu suport iPod



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Protejarea calculatorului

- Alegerea programelor potrivite -

Partea a II-a

În articolul din numărul trecut ai avut posibilitatea să vezi, în mare, cam ce aspecte trebuie să ai în vedere atunci când alegi un program sau o suită de programe de securitate. Iar aceste aspecte făceau referire strict la capabilităţile şi opţiunile oferite de un program. Dar mai sunt şi alte elemente care să influenţeze alegerea unui antivirus sau a unui firewall.

De ce trebuie să ţii cont

Există trei factori externi importanţi: bugetul, performanţa calculatorului şi alegerea unei suite sau a unor programe separate.

Primii doi factori nu sunt atât de legaţi unul de celălalt pe cât ar putea să pară la prima impresie. Dacă ţi-ai achiziţionat un calculator de ultimă generaţie, nu înseamnă că vei dispune şi de suma necesară cumpărării unui program care costă, să spunem, 80 de dolari.

În cazul în care bugetul reprezintă o problemă, mai mult ca sigur te vei orienta către programe mai ieftine sau poate gratuite, chiar dacă aceasta înseamnă să renunţi la anumite facilităţi pe care le oferă programele mai scumpe.

Nu este agreată nici varianta achiziţionării unui program care consumă multe resurse, dacă PC-ul nu dispune de aceste resurse...

Următorul pas este alegerea unor programe separate sau a unei suite de programe, precum NIS (Norton Internet Security) sau KIS (Kaspersky Internet Security). Fără prea multe şi complexe analize, eu personal folosesc şi recomand o suită de securitate. Iar pentru articolul de faţă, ca studiu de caz, am ales Norton Internet Security 2006, pachetul complet de protejare a calculatorului oferit de compania Symantec.

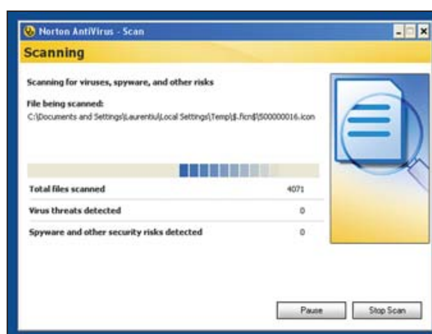
Norton Internet Security 2006

La prima vedere, NIS nu pare soluţia ideală pentru PC-urile românilor, atât datorită preţului de achiziţie ridicat (aproximativ 60 USD), cât şi consumului de resurse (care încetineşte inevitabil calculatorul). Dar, la fel de adevărat este şi faptul că utilizatorii români îşi îndreaptă din ce în ce mai mult atenţia spre calitate şi calculatoare performante, situaţie în care folosirea unei suite de securitate nu va mai fi un impediment. Folosesc Norton de ani buni deja şi, în ciuda diversităţii opiniilor, am fost mulţumit şi am rămas consecvent. De fapt, "episodul" se adresează în primul rând fanilor Norton, aceasta fiind caracteristica şi atuul principal al suitei 2006: e un upgrade de care vei beneficia pe termen lung.

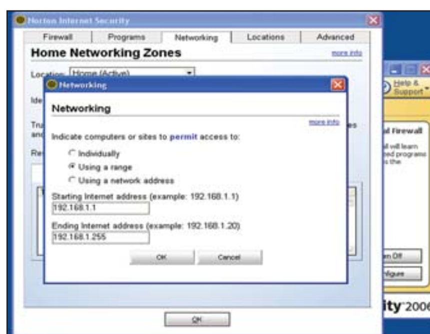
Instalarea este un proces simplu, gen "Next, Next, Next", însă simplu nu înseamnă întotdeauna şi rapid. Dacă vei rula şi scanarea postinstalare, trebuie să te gândeşti să te uiţi la un meci între timp, fiindcă după aproximativ o oră PC-ul devine inutilizabil. Eu cel puţin nu am putut folosi calculatorul dotat cu un procesor Athlon pe 64 de biţi 3000+ şi 1 GB RAM aproape deloc. Acesta este de fapt şi marele dezavantaj al programului: consumul excesiv de resurse parţial în timpul instalării, şi mai ales al scanării. Totuşi, performanţa şi "unitatea" sistemului este determinan-



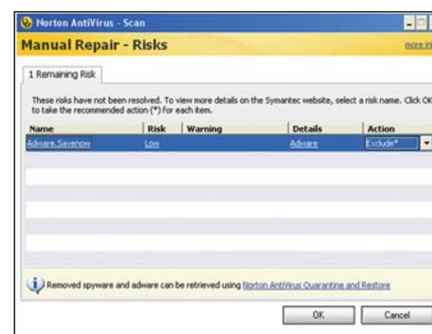
Interfaţa Norton Internet Security 2006



Scanarea postinstalare poate să dureze cât un meci de fotbal



Setarea permisiunilor pentru accesul din rețea la calculator



Programul a descoperit și a îndepărtat o aplicație care conținea adware

tă - de exemplu, pe un PC PIV la 3,4 şi 1 GB RAM am putut să lucrez nestingherit în timp ce programul efectua scanarea completă şi aveam deschise şi alte aplicaţii (Winamp, Yahoo Messenger, Word) - şi, în plus, nu este o problemă "vitală", atât timp cât scanările pot fi programate (de exemplu, peste noapte, când laşi calculatorul pornit pentru download). Ai de ales între instalare tipică şi instalare cu control parental şi conturi diferite. Primul lucru pe care trebuie să-l faci după ce instalarea s-a terminat şi ai restartat PC-ul este actualizarea (LiveUpdate) definiţiilor şi scanarea completă.

Interfaţă şi opţiuni

Interfaţa este în mare măsură aceeaşi ca a ediţiei anterioare, la fel de intuitivă şi bine pusă la punct. Centrul de protecţie Norton (Norton Protection Center) te avertizează în legătură cu diverse insuficienţe ale sistemului. Aici am descoperit însă şi prima "inexactitate", la secţiunea "Data recovery" protecţia este absentă chiar dacă aveam instalat programul Backup4all. Şi, bineînţeles, când am vrut să aflu mai multe despre cum pot să rezolv această "problemă", am fost ghidat către situl Symantec unde mi s-a recomandat cu multă căldură un software proprietar, evident o manevră comercială.



Programul avertizează că parolele din Windows nu sunt suficient de sigure

Dacă faci parte dintr-o reţea atunci cu siguranţă va trebui să setezi permisiile sau drepturile de acces la calculator. Pentru aceasta, din interfaţă selectează Norton Internet Security - Personal Firewall - Configure - Networking - Trusted - Add (Using a Range- pentru accesul unui grup sau Individual - pentru a permite doar accesul unui calculator).

De fapt primele ore de folosire a programului, mai ales pentru cei care îl utilizează pentru prima dată, pot să fie puţin stresante, deoarece vei fi întrebat ce doreşti să faci în cazul programelor care încearcă să acceseze Internetul. Evident că vei selecta "Allow always" pentru programele pe care le foloseşti zilnic (browsere sau aplicaţii pentru descărcarea de programe) sau pentru cele de care eşti sigur că nu vor să te "fenteze". În ce priveşte programele de care nu eşti sigur, te sfătuiesc să te documentezi bine înainte de a permite conectarea acestora la Internet. Dacă nu reuşeşti să afli singur, cere sfatul unui amic mai priceput sau al unui profesionist.

În general însă numărul de "alerte" nu este mare (ca în cazul altor programe de acest fel), deci nu trebuie să te îngrijorezi că vei fi bombardat de mesaje şi pop-up-uri, care de care mai ciudate.

În afară de facilităţile cu care ne-a obişnuit programul oferă şi unele noi, cum ar fi Security Inspector care identifică şi rezolvă parţial potenţiale găuri de securitate ale browserelor, programelor de mesagerie instantanee sau parolele din Windows.

La capitolul Antispyware, programul se comportă destul de bine, eliminând orice program maliţios dar, totodată, poate ar fi bine dacă nu ar permite instalarea lor în prealabil (McAfee de exemplu te avertizează în momentul în care vrei să instalezi o aplicaţie care conţine adware sau spyware).

În ce priveşte viteza, nu te aştepta la minuni dacă ai un calculator leneş. Ba mai mult, chiar îţi recomand înainte de toate să te îndrepţi către alte programe dacă PC-ul tău nu e un obiect de laudă...

Dacă totuşi te-ai hotărât să foloseşti acest program, poţi să uiţi de partea cu suportul online! Asta în cazul în care apar probleme sau nu te descurci prea bine cu setările. Sincer, eu nu am încercat să apelez la departamentul "tehnic", în primul rând că nu am avut nevoie, dar nici 3 USD/ minut (sau 30 USD/"nelămurire") nu sunt de ici de colo...

Totuşi o simplă vizită pe un forum "îmbibat" cu utilizatori care au fost "ajutaţi", a fost suficientă ca să mă conving de "profesionalismul" celor de la capătul firului...

Concluzii

Eu personal am să folosesc în continuare programul, şi asta în primul rând fiindcă îndeplinesc toate condiţiile de utilizare a lui: experienţa cu versiunile anterioare, calculator performant, cunoştinţe temeinice şi posibilitatea de documentare şi soluţionare a problemelor fără a fi nevoit să apelez la suportul tehnic "profesionist" şi "puţin" costisitor. În aceste condiţii, nu pot să spun totuşi că este programul ideal de securitate şi, din această cauză, nu pot să ţi-l recomand fără reţineri. Cu cât te apropii mai mult de standardul/condiţiile menţionate, cu atât mai mult poţi să te gândeşti la Norton Internet Security 2006 ca la o soluţie viabilă pentru securitatea calculatorului tău.

Nu i-am uitat însă nici pe cei care nu-şi "permit" un astfel de program, aşa că, în numărul viitor, vom vedea ce alternative gratuite de protejare a PC-ului avem la dispoziţie!

continuare în numărul viitor...





Tripon
Ciprian
ciprian@myc.ro



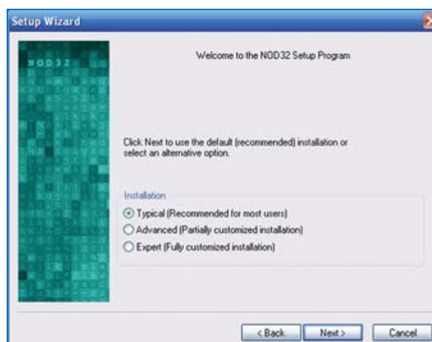
Având în vedere tendinţa de creştere în achiziţia programelor de securitate, consumatorul de rând e tot mai "ameţit" de numărul mare de alternative disponibile la ora actuală pe piaţă. După cum ştim, cel mai tradiţional (nu neapărat şi cel mai bun) este produsul de la Symantec, adică seria Norton (despre a cărui versiune IS 2006 vei putea citi mai multe în articolul din acest număr "Protejarea calculatorului"). Îţi sună familiar acest nume? Dacă da, înseamnă că ai auzit şi de Kaspersky, McAfee, Panda, BitDefender sau alte programe antivirus la modă.

ESET este o companie de care poate nu ai auzit niciodată. Fondată în 1992, ESET a dezvoltat NOD32 pentru a ocupa cu acesta un loc în grupul de antiviruşi de "categorie uşoară" care reuşeşte să îţi ţină calculatorul departe de ameninţările viruşilor. NOD32 este folosit chiar şi de Microsoft în laboratoarele Canon din Japonia. ESET susţine şi faptul că are aprobarea celor de la Internet Computer Security Association din mai 1998 încoace.

Descărcare, instalare

Localizat pe pagina de Internet a celor de la ESET, fişierul pentru instalare este puţin cam ascuns, dându-ţi senzaţia de labirint, atunci când îl cauţi. Fişierele de instalare sunt aici de două feluri. O versiune trial (valabilă 30 de zile) şi o versiune completă. Pentru versiunea completă, trebuie dezinstalată mai întâi versiunea trial. Pe CD-ul revistei găseşti programul, asta în cazul în care nu doreşti să te complici prea tare.

Înaintea instalării "versiunii complete", trebuie să cumpărăm cheia de licenţiere de pe pagina de Internet, la secţiunea "Purchase". După achiziţionarea acesteia, mergi la secţiunea "Download" unde găseşti versiunea adecvată cheii cumpărate anterior. După completarea datelor (utilizator, parolă) se poate copia fişierul. La instalare, utilizatorul este promptat de trei tipuri de instalare: "Tipic", "Avansat" şi "Expert". De obicei eu folosesc modul tipic la instalare aşa că am continuat instalarea, am introdus numele de utilizator şi parola şi apoi am făcut restart.



Tot acest proces de instalare a decurs normal, fără să întâmpin greutăţi; la fel şi în cazul activării. Durata procesului de instalare-activare şi repornire a sistemului a fost de aproximativ şapte-opt minute (aceste valori pot fi influenţate şi de configuraţia calculatorului).

Interfaţă

Din păcate pentru utilizatorul cu puţină experienţă, NOD32 este destul de greu de "digerat", deoarece aceasta este un program complex. În timp ce alte programe (Symantec, Panda sau McAfee) folosesc o interfaţă mai uşor de înţeles, NOD32 are cinci module separate de programe ce rulează independent unul faţă de celălalt. Bineînţeles că acest tip de interfaţă poate genera o stare de confuzie oricărui utilizator lipsit de experienţă.

Ce reprezintă AMON, IMON, DMON?

AMON - un modul "Scan on access". De fiecare dată când deschizi un fişier, NOD32 face o scanare rapidă a acestuia;

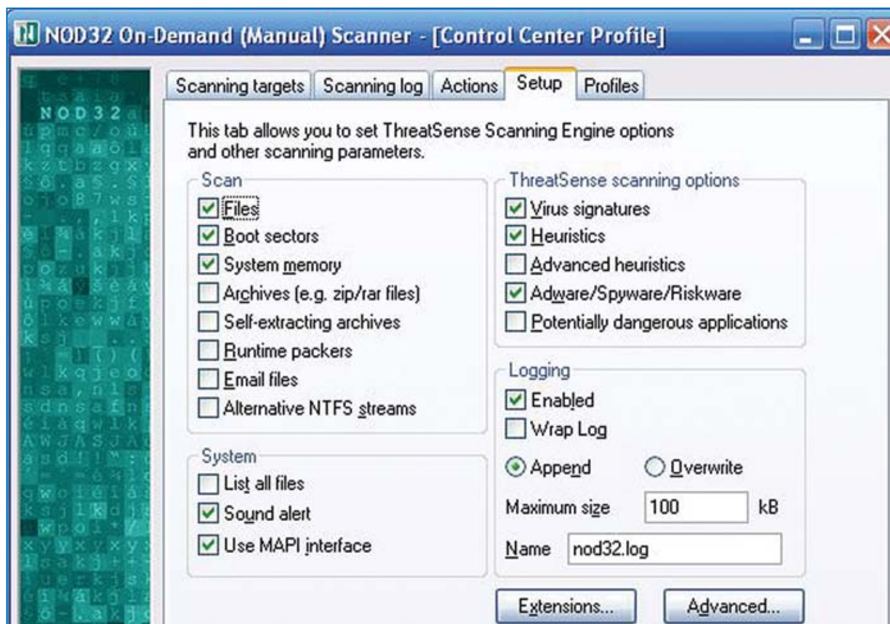
DMON - Microsoft Office Document Scanner. Destul de explicit acest nume. DMON este practic AMON pentru Office.

IMON - Internet Monitor. Scanează întreaga activitate HTTP şi POP.





NOD32 - "on-demand scanner" scanare la cerere.



Senzaţia lăsată de configurarea acestuia a fost de uimire (în sensul bun al cuvântului). Poţi selecta ca AMON să pornească la deschiderea, execuţia sau crearea fişierului. Dar, având în vedere că NOD32 nici nu se simte când vine vorba de consum al resurselor calculatorului, poţi liniştit să selectezi toate cele trei opţiuni de scanare. Ca şi la un firewall, poţi specifica o listă pe care AMON o va ignora. Şi, ca mulţi alţi competitori ai acestuia, poţi specifica ce acţiune să ia asupra "infiltraţiei" detectate.

NOD32 suportă orice browser, fie acesta Avant, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, precum şi cei mai populari clienţi de email, cum ar fi: Microsoft Outlook, Mozilla Thunderbird etc.

IMON va scana toate semnalele primite, pentru a putea opri programele şi fişierele nedorite. De notat este faptul că acestea nu verifică programele şi fişierele care pleacă din calculator.

Eficacitatea

Modulul de scanare "on-demand" (la comandă) este punctul de referinţă al programului. Acesta are o mulţime de tipuri de scanări pe care programul le poate executa: - după semnătura virusului, Adware, Spyware, Heuristics, Advanced Heuristics, Riskware sau după aplicaţii cu un potenţial ridicat de risc.

Într-un test condus de CheckVir, NOD32 a obţinut un loc printre cei mai buni, detectând şi curăţând 420 de mostre de viruşi.

Pornirea

Sistemul de testare:
Intel Pentium 4 2,8GHz
Asus P4P800
Corsair Value Select RAM DDR400 512x2
Western Digital 80GB - 8MB Cache, 7200 RPM
Sursă de tensiune Fortron ATX 350W
BenQ CD-RW 52/32/52
Teac DVD-ROM 16X
Placă video Asus 6600GT
Sistem de operare Microsoft Windows XP Home cu SP2.

Impresia bună a fost lăsată chiar după instalarea acestuia. Timpul în care s-a încărcat a fost foarte scurt. Ca să nu mai vorbesc de timpul de instalare, care în comparaţie cu alte programe antivirus e de-a dreptul o binecuvântare! Întregul program NOD32 ocupă aproximativ 20.000 K din memoria computerului, foarte, foarte puţin aş putea spune.

Din totalul spaţiului disponibil pe hard disc de 80GB, sunt ocupaţi 55GB.

Scanarea a durat aproximativ zece minute (timp bun), la un total de aproximativ 100.000 de fişiere.

Actualizarea

ESET face o muncă fantastică atunci când vine vorba de actualizare. Actualizarea se face automat de două ori pe zi. În mod tipic NOD32 te va avertiza în momentul în care se actualizează. Şi cu o actualizare aşa de promptă, este greu de crezut că vreun virus se va cuibări în calculatorul tău.

Actualizare la start...

De altfel, aş vrea să mai evidenţiez modul "simpatic" de actualizare la pornire, care mi se pare un "plus", deoarece toţi ştim ce neplăcut este momentul în care un antivirus se actualizează atunci când, de exemplu, ne jucăm online.

Adăugarea unor noi sarcini se face foarte simplu, printr-un proces pas cu pas. Doar selectezi "add", alegi sarcina dorită, o marchezi şi selectezi intervalul de timp dorit. De acum încolo de fiecare dată la ora aleasă procesul selectat va porni.

Licenţa şi necesităţile de sistem

NOD32 costă aproximativ 39USD şi poate fi achiziţionat de pe pagina **www.esset.com**. O actualizare pe timp de un an costă 27,3 USD. Şi acesta se achiziţionează tot online. Puţin mai ieftin comparativ cu ce au de oferit competitorii. De exemplu, Norton AntiVirus costă 39,99USD şi actualizarea pe timp de un an costă 29,99 USD.

Necesităţile minime de sistem pentru NOD32 sunt:
Pentium/Celeron/AMD la 300MHz
128MB memorie RAM
30MB spaţiu liber pe hard disc
Sistem de operare Microsoft Windows 9x/ME/2000/2003/XP.

Ca un gând final...

Pot să îţi recomand acest antivirus cu cea mai mare căldură, mai ales dacă nu ai un sistem prea performant. Dacă ai urmărit cu atenţie paşii urmaţi de mine în acest articol nu vei întâmpina nici o problemă la instalarea şi configurarea acestuia.

NOD 32

Preţ: 39 USD

Contact: www.eset.com

MyC recomandă

94%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



Macromedia Fla

Partea a III-a



Laurenţiu
Bancu
laurentiu@myc.ro

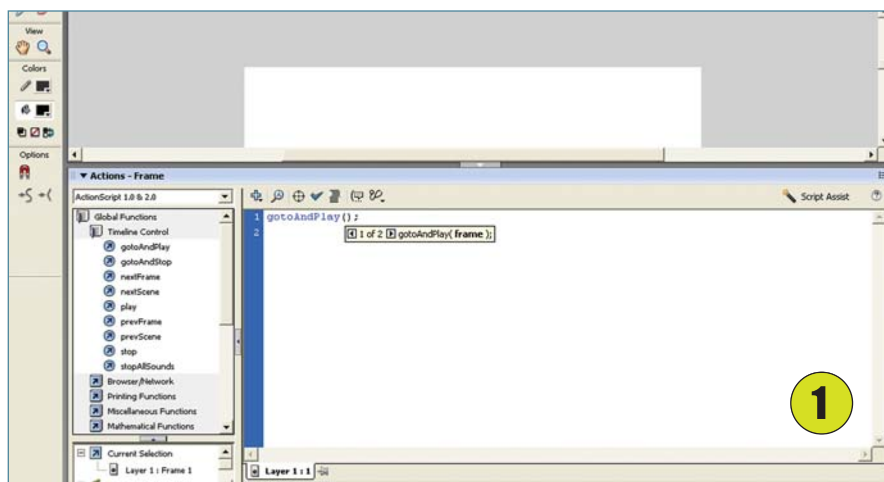
Dacă în primele două părţi ale acestui mini serial ne-am ocupat de părţile mai "umaniste ale programului", considerate mai "abordabile" de către majoritatea utilizatorilor, vom vedea în acest ultim episod ce ne oferă programul în materie de programare, sunet şi video.

ActionScript

ActionScript-ul este limbajul de programare pe care îl foloseşte Flash-ul, şi care îţi permite să adaugi interactivitate paginilor şi aplicaţiilor create. Există două situaţii importante când vei dori să apelezi la ActionScript. Mai exact spus, sunt două tipuri de acţiuni, unele care se vor realiza la un anumit moment în timp fără intervenţia utilizatorului, şi altele care se realizează doar când intervine utilizatorul (de exemplu, efectuarea unui clic pe un buton care va duce la afişarea unui meniu).

Panoul "Actions", care poate fi deschis prin simpla apăsare a tastei F9, este locul în care vei crea şi edita acţiunile pentru filmuleţul sau pagina web. Panoul este împărţit în 3 casete: spaţiul de editare unde este generat codul; în partea stângă se găseşte cutia cu unelte, iar dedesubt navigatorul, care îţi indică toate acţiunile pe care le-ai adăugat filmuleţului.

În Flash MX 2004 utilizatorii începători au fost privaţi de ceea ce anterior purta numele "modul normal" de creare a acţiunilor. Flash 8 reintroduce această opţiune care să uşureze munca şi acomodarea cu ActionScript a utilizatorilor mai puţin iniţiaţi. Iar această facilitate este denumită "Script Assist" (în partea dreaptă sus a spaţiului de editare). Chiar dacă acest "asistent" poate să-ţi uşureze mult munca, mai ales dacă eşti la început de drum, nu înseamnă că trebuie să te plafonezi. Ba dimpotrivă, dacă te interesează cu adevărat acest aspect al programului, şi mă refer desigur la ActionScript, va trebui să te documentezi intens şi să pui în aplicare ceea ce înveţi doar în modul "cod".



macromedia FLASH Professional 8



Dacă eşti încă puţin confuz referitor la ceea ce înseamnă programare în Flash, următorul exemplu foarte simplu te va ajuta să înţelegi mecanismul din spatele acţiunilor.

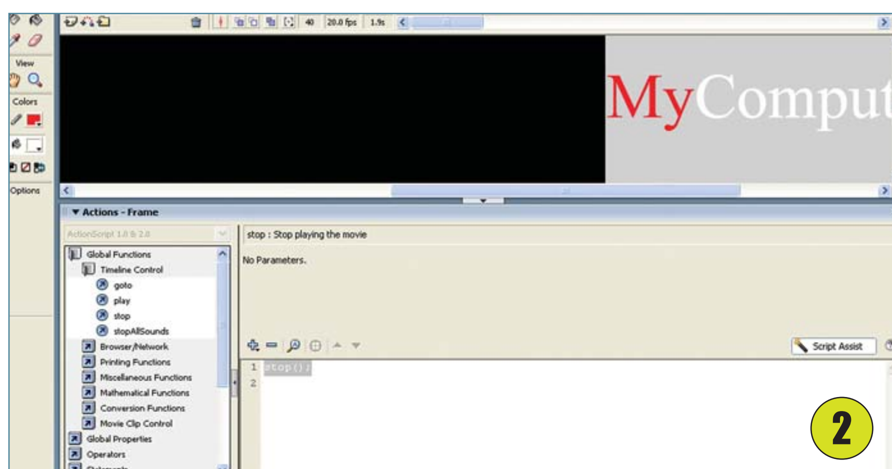
Am creat un simbol grafic reprezentat de textul "MyComputer" şi o mică animaţie în care acest text se derulează pe ecran de la stânga la dreapta. Dar dacă previzualizez animaţia, constat că textul se derulează incontinuu, şi se opreşte doar dacă închid caseta de previzualizare. Iar aceasta se datorează faptului că, în mod implicit programul redă animaţia la nesfârşit. Pentru a o opri, am nevoie de ActionScript.

Creez un nou strat şi adaug un cadru cheie la poziţia la care doresc ca animaţia să se oprească (animaţia durează 2 secunde la 20c/s) şi vreau ca textul să se oprească în momentul în care trec cele două secunde (adică introduc cadrul cheie la poziţia 40). Având acest cadru selectat, deschid panoul "Actions" (F9), şi aleg din cutia cu unelte a acestuia [Global Functions] - [Timeline Control] - "stop" (dublu clic sau drag&drop pentru a aplica funcţia). Dacă previzualizezi acum animaţia, vei constata că ea nu se mai derulează la infinit, ci se opreşte după cele două secunde. Mai simplu de atât nici că se poate!

Acesta a fost un exemplu fără intervenţia utilizatorului, iar următorul va fi unul în care utilizatorul este "nevoit" să intervină pentru a se întîmpla ceva şi a scoate pagina din monotonie...

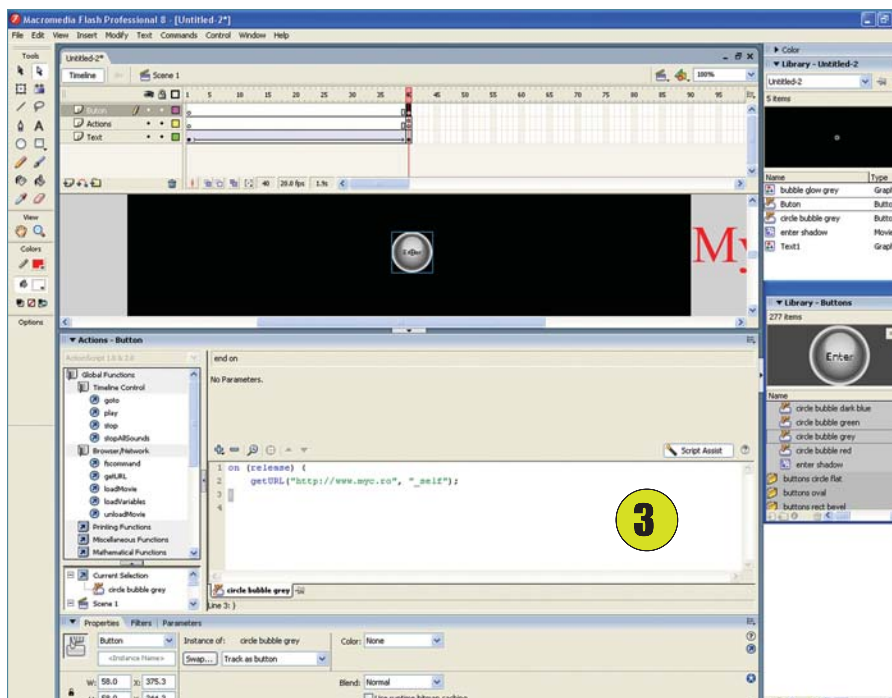
Lucrăm în continuare cu exemplul anterior. Să presupunem că am creat animaţia cu scop publicitar. Iar în filmuleţul nostru, după ce numele revistei s-a derulat de la un capăt la celălalt, şi animaţia s-a oprit, doresc să adaug un buton, pe care, dacă utilizatorul efectuează un clic, se va deschide pagina **www.myc.ro**. La fel de simplu ca şi ceea ce am realizat până acum. Creez un strat nou pe care îl denumesc buton, şi introduc un buton la poziţia 40. Având butonul selectat, deschid panoul "Actions" şi aleg [Global Functions] - [Browser/Network] - "getURL" (sugestiv referitor la ceea ce face). În prima casetă a spaţiului de editare trec adresa paginii care doresc să se deschidă (**http://www.myc.ro** în cazul de faţă), iar în cea de-a doua, locul în care să se deschidă (în aceeaşi pagină sau în alta) vezi imaginea 3.

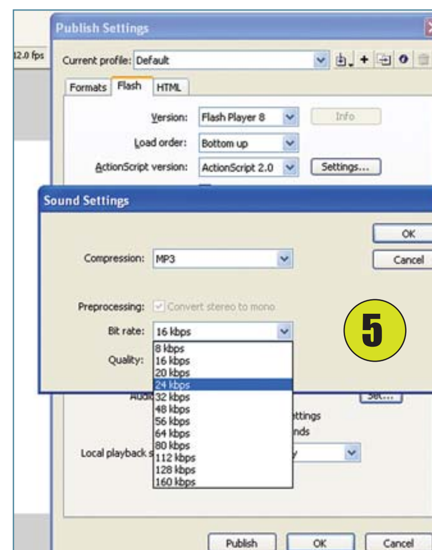
ActionScriptul nu este, aşa cum ar putea să pară după cele prezentate până acum, floare la ureche. Poate doar în comparaţie cu alte limbaje de programare precum C sau Java. Din cauza



macromedia FLASH Professional 8







spaţiului limitat am să mă opresc aici în cel priveşte, cu promisiunea ca într-unul din numerele viitoare să-l abordez mai pe larg.

Sunetul

Importarea sunetului în Flash este la fel de facilă precum importarea imaginilor. Sunt suportate formatele MP3, WAV şi AIFF. Operaţiunea propriu zisă se realizează tot de la meniul [File] - [Import] - "Import to Stage... (Ctrl + R)/Import to Library...".

Dacă alegi să importi un sunet direct în bibliotecă ceea ce, de altfel, este de preferat să faci, programul va trata acel fragment audio ca pe un simbol. Efectuând un clic dreapta pe fişierul respectiv şi alegi "Properties", va apărea o casetă cu detalii despre fişierul importat (imaginea 4).

Alege setările pentru publicare, meniul [File] - [Publish Settings] - "Flash" (Ctrl + Shift + F12), şi vei observa la subsolul acestei casete compresia audio care, în mod implicit, este MP3, 16kb/s, mono. Pentru a schima aceste valori, efectuează un clic pe butonul "Set" (imaginea 5).

Dacă doreşti o compresie diferită pentru sunetele din filmuleţul tău, poţi să alegi acest tip de compresie din caseta "Properties" a fiecărui fişier audio în parte.

Fişiere video

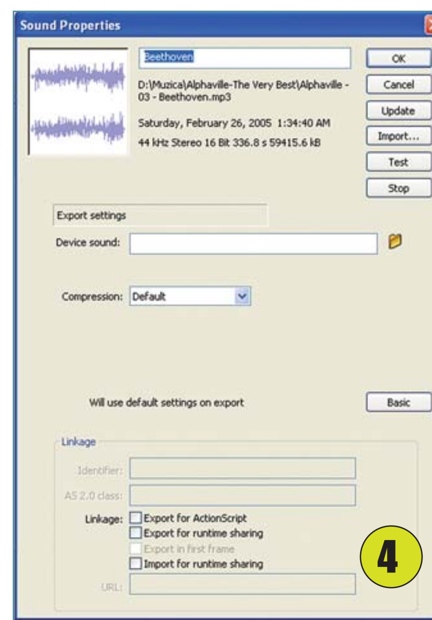
Dacă lucrul cu sunetul nu s-a modificat foarte mult de la versiunea anterioară, cel cu fişierele video a fost aproape reconstruit, de la importare şi până la vizualizare. Poţi să lucrezi cu următoarele tipuri de fişiere, suportate de către program: .avi, . mpeg, .mpg, .dv (Quick Time 7), .mov,. asf, .wmv.

Pentru a importa un fişier video alege meniul [File] - [Import] - "Import video...". În cazul imaginilor şi al sunetelor, importarea este un proces care se realizează din 3 clicuri. Lucrurile nu stau aşa la importarea fişierelor video. Pentru început vei fi întrebat dacă doreşti să imporţi un fişier din calculator sau unul care se găseşte pe un server. În această situaţie aleg prima opţiune, deoarece fişierul pe care vreau să-l introduc se găseşte în calculatorul personal. Următoarea casetă te promptează să alegi modul de redare a fişierului video. În majoritatea cazurilor este bine să laşi bifată opţiunea implicită "Progressive download from a web server". Uneori, dacă fişierul este mic ca dimensiune şi timp (nu mai mult de 2-3 minute) poţi să-l integrezi direct în .swf.

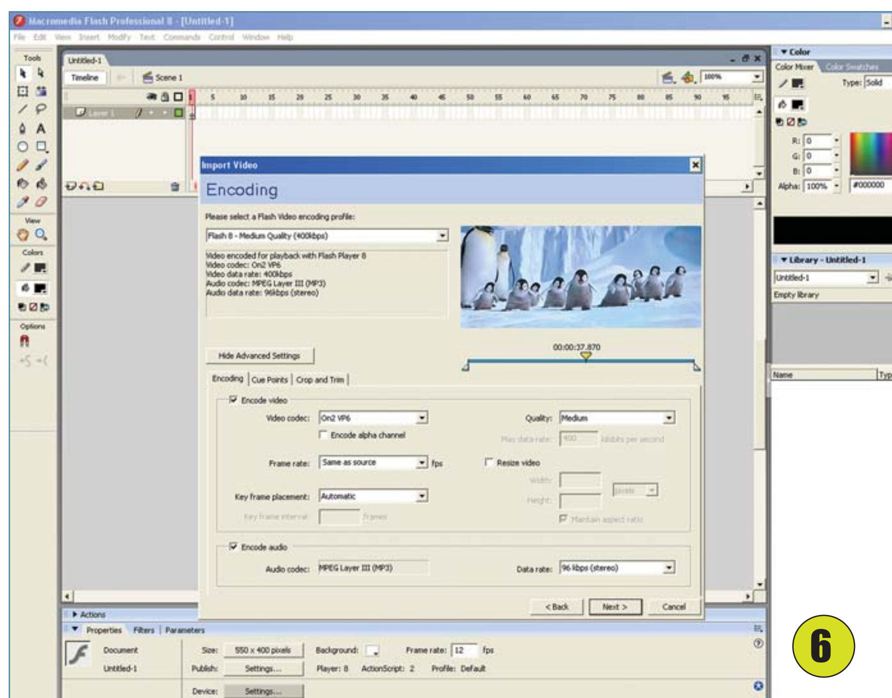
Caseta care urmează este cea de previzualizare a fişierului şi codare. Aici găseşti opţiunile simple sau avansate de stabilire a calităţii filmuleţului, rata cadrelor pe secundă, stabilirea duratei sau poţi să redimensionezi folosindu-te (şi) de opţiunea "Crop". O facilitate despre care voi vorbi mai mult în tutorialul despre ActionScript (pe care l-am programat deja pentru unul din numerele viitoare) este posibilitatea de a introduce aşa-numitele puncte "cue", cărora ulterior le poţi adăuga acţiuni. De exemplu, în timp ce este redat fişierul video, poate doreşti ca la un moment dat să apară un meniu sau o casetă explicativă. Iar acest lucru se poate raliza cu ajutorul acestor "puncte" şi al ActionScript-ului.

După ce totul pare în regulă, următorul pas este cel de selectare a skin-ului pe care doreşti să-l aplici. Ai de ales dintre o mulţime de skin-uri sau poţi să creezi unul personal.

Acum trebuie să laşi programul să-şi facă treaba, iar după ce procesul de codare a luat sfârşit,



poţi să previzualizezi rezultatul apăsând [Ctrl] +



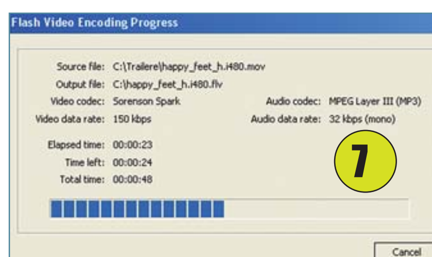
[Enter].

În exemplul meu, cu preferinţele selectate, programul a generat un fişier de doar 34 KB (trailerul în format .mov avea 7MB). Bineînţeles, în cazul în care nu te mulţumeşte calitatea şi consideri că nu constituie o problemă să măreşti dimensiunea .swf-ului final, te poţi întoarce să modifici setările.

Flash 8 Professional se livrează cu un program independent care poartă de numirea Flash 8 Video Encoder. Acesta realizează aceleaşi operaţii pe care le-am menţionat anterior, dar în plus este un bun manager al fişierelor video, permiţându-ţi să codezi mai multe fişiere (într-o ordine stabilită) sau să alegi locul de salvare al acestora, după ce codarea a luat sfârşit.

Publicarea conţinutului

Acum totul este gata, pregătit. Dar bineînţeles că am lucrat şi pentru a împărtăşi cu alţi utilizatori ceea ce am realizat până acum. Opţiunile pentru publicare sunt foarte diverse, şi nu am pretenţia de a discuta despre fiecare în parte.



Totuşi, vei vedea care sunt cele mai importante şi strictul necesar pe care trebuie să îl cunoşti.

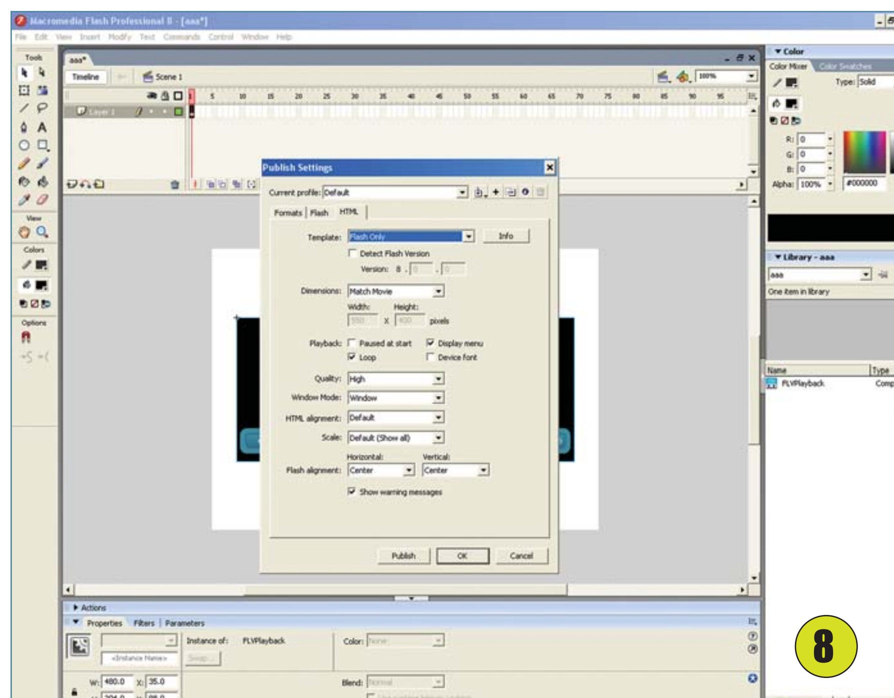
Accesezi setările pentru publicarea conţinutului de la meniul [File] - [Publish Settings] sau prin scurtătura de taste [Ctrl] + [Shift] + [F12].

În mod implicit sunt selectate opţiunile de publicare a fişierelor .swf şi .html (vezi imaginea 8). După cum poţi să observi în această imagine, există şi alte formate în care poate fi publicată creaţia, gen .jpg, .gif, .png etc. În cazul în care selectezi şi alte opţiuni în afară de cele implicite, programul va genera automat noi tab-uri care reprezintă casete unde se pot stabili opţiuni avansate pentru fiecare format în parte.

Când ai terminat cu diferitele setări, nu îţi mai rămâne de făcut decât publicarea conţinutului, operaţiune pe care o poţi realiza de la meniul [File] - [Publish] sau [Shift] + [F12]. Fişierele generate le vei găsi pe partiţia sau în directorul ales.

Concluzii

Flash 8 Professional este un program complex, cu multe opţiuni noi şi îmbunătăţiri faţă de versiunile anterioare şi, chiar dacă este dedicat în primul rând utilizatorilor avansaţi, şi începătorii pot să se "înhame la jug" fiindcă orice lucru are un început şi un... rezultat final; care, spre satisfacţia tututor sperăm să fie o creaţie demnă de toată admiraţia!







Remus Zoica
remus@myc.ro

Lucrul cu textul

Felul în care textul este integrat într-o imagine are un rol foarte important pentru modul în care ea va fi percepută de public. Aş putea da ca exemplu o reclamă vizionată recent la televizor din care îmi amintesc tot ce se întâmpla, dar nu mai ţin minte numele produsului promovat. Pentru a evita o asemenea situaţie trebuie respectate anumite reguli de design şi trebuie cunoscută bine tehnica prin care le vom pune în practică. În continuare voi încerca să-ţi prezint această parte tehnică (în special legată de programul Photoshop), pentru că la ora actuală există foarte puţine materiale în limba română dedicate special acestui domeniu.

Poziţia, forma, culoarea, fontul şi celelalte caracteristici peste care trecem cu ochiul, au un impact de o importanţă critică la formarea primei impresii a persoanei care îl vizualizează. Dacă textul este bine integrat alături de celelalte elemente ale imaginii, lumea îl va putea citi cu uşurinţă, prezenţa lui va părea un lucru firesc şi cu siguranţă şi-l va reaminti. Acest lucru ne motivează să analizăm tot ceea ce poate face tehnica, pentru ca în final imaginile noastre să exprime cât mai direct ceea ce dorim. În numerele trecute ale revistei am prezentat şi alte articole pentru familiarizarea cu modul de lucru în programul Photoshop, în special pentru utilizatorii începători. Am prezentat lucrul cu straturile sau metodele de selecţie, pe care le voi reaminti aici doar pe scurt, datorită spaţiului restrâns. Poţi descărca varianta trial a programului de pe situl oficial www.adobe.com, la secţiunea [Products] - [All] - [Digital Imaginig] - [Photoshop CS2] şi eşti gata de lucru!

La început... de text

La primele versiuni ale programului, lucrul cu textul era un calvar. În primul rând modificările erau făcute definitiv, dacă îţi scăpa o greşeală de tipărire pe care o observai doar după ce aplicai zece efecte textului, cu siguranţă urma o descărcare nervoasă :). Textul era în fond o simplă selecţie umplută cu o culoare pe suprafaţa stratului curent. Aici apărea a doua problemă: dacă stratul curent era, de exemplu, o floare şi scriai peste petale, informaţia peste care scriai se pierdea, iar din această cauză nu era indicat să schimbi poziţia textului. Începând de la versiunea Photoshop 7, textul a primit o importanţă mai mare. De fiecare dată când folosim unealta se va crea un strat nou, diferit de celelalte existente în imagine. El are un statut special şi o serie de noi funcţii. Textul din componenţa lui este generat similar cu cel dintr-un program de redactare a documentelor precum Microsoft Word din suita Microsoft Office sau programul Write din suita Open Office.

Este textul o formă vectorială?

Textul dintr-o imagine îl putem asocia chiar şi cu formele desenate într-un program de grafică vectorială (precum Illustrator). O formă vectorială este construită pe baza formulelor matematice, nu numai prin marcarea pixelilor şi a culorii acestora. Din acest motiv formele vectoriale pot fi scalate la infinit, fără a pierde din detalii. De exemplu la o imagine normală, dacă este formată din 3x3 pixeli şi dorim să o scalăm la 5x5 pixeli, cei noi vor fi generaţi pe baza celor învecinaţi. Generarea lor nu ne va oferi întotdeauna un rezultat mulţumitor, de aceea au fost introduse formele vectoriale. Pentru a înţelege mai uşor, într-o imagine vectorială formele existente sunt stocate pe baza unor formule matematice, deci cercul va avea o rază, şi fiecare formă va avea corespondentul ei matematic. Dacă dorim să

în Photoshop

Vom introduce text în imaginea noastră prin apelarea uneltelor adăpostite de simbolul "T".

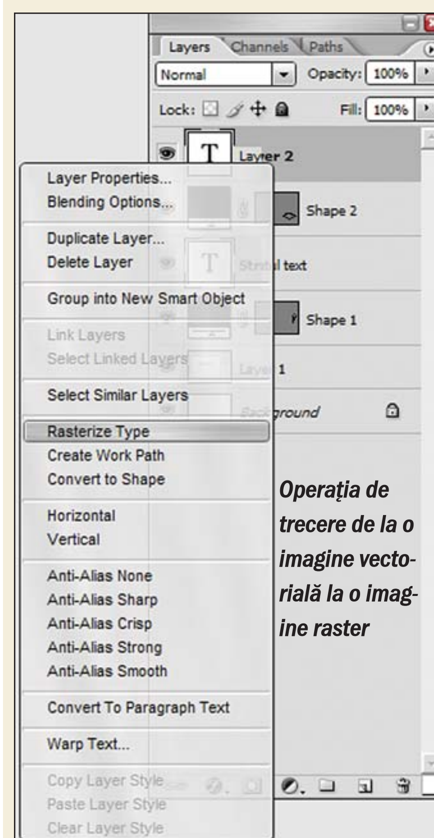
Horizontal Type Tool T
Vertical Type Tool T
Horizontal Type Mask Tool T
Vertical Type Mask Tool T

De aici putem alege funcția de creare a textului pe orizontală și verticală, sau de mascare a porțiunilor din imagine cu ajutorul textului

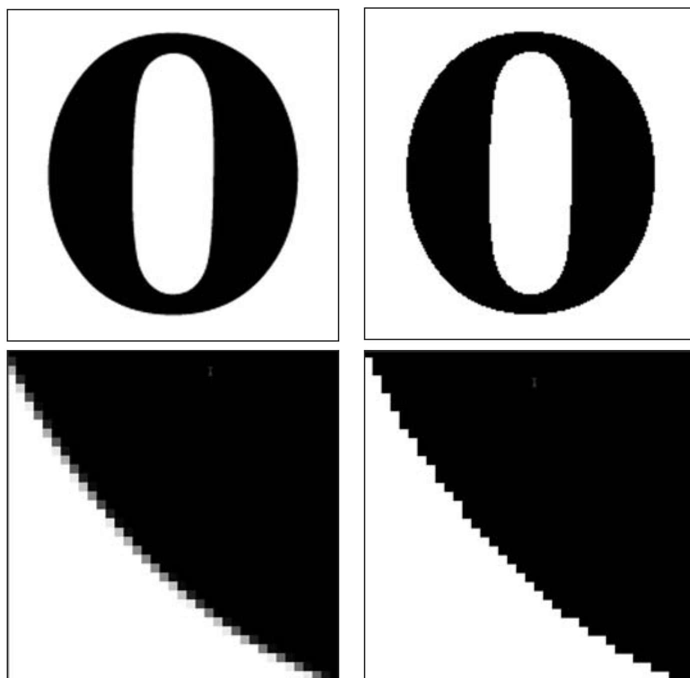
scalăm imaginea se vor modifica valorile variabilelor din aceste formule și nu va trebui să generăm noi pixeli pe baza celor existenți. Avantajul lor este posibilitatea de a mări la infinit, pe când la o imagine capturată cu aparatul foto știm că, oricât de mult am mări suprafața vizibilă, detalii noi (care nu au fost capturate inițial de aparatul foto) nu vor mai apărea. La fel în cazul textului, există o independență de rezoluție și implicit el poate fi mărit la infinit fără a pierde din calitate. Orice efecte aplicate lui, vor fi reaplicate automat în aceeași ordine și cu aceleleași caracteristici chiar dacă schimbăm literele cuvântului.

Ce înseamnă "rasterize"?

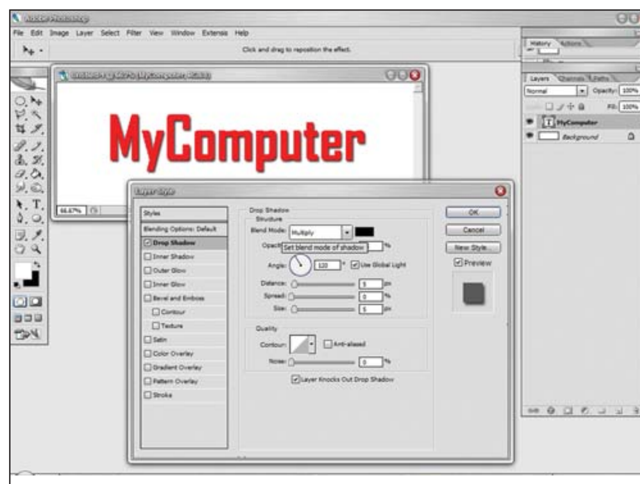
După cum am spus mai sus, imaginile digitale se împart în două grupe: imagini raster și imagini vectoriale. În imaginile raster (sau altfel spus "bitmap") fiecare pixel are stocate caracteristici precum poziție sau culoare. În imaginile vectoriale, informațiile de poziționare sunt generate pe baza unor formule matematice. Operația de trecere de la o imagine vectorială la o imagine raster este denumită rasterizare. În Photoshop comanda o vei putea accesa din meniul [Layer] - [Rasterize] (ea este activă doar dacă stratul text este selectat) sau prin clic-dreapta pe stratul respectiv și alegerea comenzii "Rasterize Type". În Dicționarul Explicativ Român vom găsi cuvântul "raster" definit în felul următor: "ansamblul liniilor alcătuite din puncte de lumină în care este descompusă o imagine de televiziune". Putem să asociem fără nici o problemă definiția aceasta și



Operația de trecere de la o imagine vectorială la o imagine raster



Diferenţa la selectarea Anti-aliasingului - stânga [smooth] dreapta [sharp]



Definirea efectelor

pentru cazul nostru. Aplicarea comenzii de rasterizare va transforma stratul selectat din formă matematică într-o simplă hartă cu pixeli de diferite culori. După transformare, literele textului afectat nu vor mai putea fi modificate separat, şi la mărire textul îşi va pierde din calitate (în special netezirea marginilor). În schimb vei putea aplica o serie de noi funcţii şi filtre care nu erau accesibile pentru modul vectorial.

Oricum, fără a mai întreba utilizatorul, programul face o rasterizare automată de fiecare dată când afişează textul pentru a fi vizualizat, pentru că nu este indicat să ne arate direct formulele matematice. Totuşi îl va considera în continuare ca o formă vectorială, va face noile calcule şi îl va rasteriza automat la orice nouă modificare (dacă utilizatorul nu intervine pe această direcţie). La rasterizarea făcută manual de utilizator se va rupe definitiv legătura dintre pixeli şi formulele matematice.

Lucrul cu textul

Vom introduce text în imaginea noastră prin apelarea uneltelor adăpostite de simbolul "T" din bara de unelte, buton plasat aproximativ la jumătatea acesteia. De aici putem alege funcţia de creare a textului pe orizontală şi verticală, sau de mascare a porţiunilor din imagine cu ajutorul textului. Dacă alegem unealta de tipărire orizontală "Horizontal Type Tool", bara de caracteristici plasată sub meniul special se va schimba pentru a putea seta caracteristicile textului. Aici putem modifica fontul cu care scriem, dimensiunea, anti-alaisingul, alinierea, culoarea şi forma textului. Ultimul buton din bara de caracteristici are rolul de a ne afişa o fereastră specială denumită "Character and Paragraph Pallete", care ne oferă acces la o serie de setări avansate pentru formatarea textului.

Anti-aliasingul pe scurt

Ştim că elementul de bază din care este format o imagine este pixelul. El este un pătrat sau dreptunghi (depinzând de suprafaţa pe care este afişat). Cum vom desena un cerc numai din pătrate fără ca să se observe prea tare colţurile pătratelor care-i formează marginea? Foarte simplu, ca exemplu să alegem un cerc de culoare neagră. Pe margine, oricât de mare ar fi cercul, vom avea pătrate învecinate, care au două laturi în interiorul cercului şi două afară. Linia care va forma marginea cercului este aproximativ cea formată din diagonalele pătratelor de pe margine. Cu cât este mai mic cercul, vârfurile pătratelor de pe margine îi vor da un aspect mai pronunţat de trepte, nu de linie curbă continuă. Aici intervine anti-aliasingul. Putem "fenta" ochiul uman prin colorarea cu gri a pătratelor albe situate între vârfurile pătratelor negre. Astfel se reduce din aspectul de trepte al marginii. Anti-aliasingul este una dintre cele mai importante metode de modificare a felului în care arată textul, pentru a-l face mai uşor lizibil (el poate fi aplicat oricărui element grafic). Există totuşi o problemă. El este util în special la formarea aspectului de netezire a marginilor doar pentru imaginile cu o rezoluţie mai ridicată. La cele cu o rezoluţie mică rezultatul nu duce la o creştere a lizibilităţii textului, ci contrar, la înceţoşarea lui. Din acest motiv este bine să ştim că dacă rezoluţia imaginii pe care lucrăm este mică, activarea anti-aliasingului nu va fi o idee bună. Caseta de unde-l putem activa sau dezactiva este situată la mijloc în bara de caracteristici a uneltei de inserare a textului. Ea este simbolizată pin literele "aa" una plasată mai sus, una mai jos. Dacă doreşti să implementezi anti-aliasing în textul din imaginea ta, în Photoshop ai la dispoziţie patru nivele, de la [Sharp], care este unul aproape simbolic, la [Smoot], care îţi va introduce un număr mare de pixeli noi în imagine.

Aranjarea textului

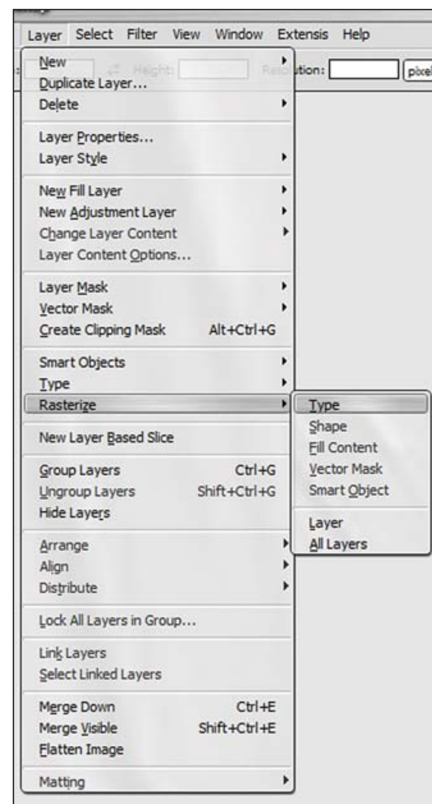
Ultimul buton din bara de caracteristici are rolul de a ne afişa o fereastră care are grupate toate funcţiile utile pentru modificarea felului în care arată textul. Fereastra deschisă este denumită "Character and Paragraph Pallete" şi poate fi apelată, în plus, din meniul [Window] - [Character]. În Photoshop, textul poate fi creat în trei moduri, denumite în felul următor: "Point Type", "Character Type" şi "Type on a path". Textul "Point Type" este creat acolo unde vei efectua primul clic cu butonul stâng al mausului. Dacă ţii în continuare butonul apăsat şi trasezi un chenar, vei intra în modul "Character Type" (cel mai des folosit), în care textul se va alinia în funcţie de chenar. Ultimul tip de text "Type on a path" ne permite mularea lui pe o anumită cale. După ce ai tipărit textul dorit într-unul dintre aceste moduri, va trebui să ieşi din modul de



Text pe o cale



Aplicarea stilurilor



Comanda din meniul Layers devine activă doar dacă avem un strat text selectat

editare a textului apelând una dintre comenzile speciale, pentru a avea acces la celelalte funcţii. Atenţie mare, ieşirea din modul de editare a textului este necesară pentru că, în momentul în care tipăreşti textul, nu îţi vor funcţiona majoritatea scurtăturilor din taste. Ele nu vor mai apela funcţii ci vor introduce literele în paragraf. Ieşirea din modul de tipărire a textului are loc prin apăsarea următoarelor combinaţii de taste: [Ctrl+Enter] sau apăsarea simplei taste [Enter] plasată pe tastatura numerică. Ieşirea se mai face automat şi la selectarea altui strat, sau a altei unelte. Există şi un buton special pentru a încheia această operaţie, plasat în bara de caracteristici a uneltei de tipărire, denumit "Commit any current edits", care are acelaşi rol precum scurtăturile de taste pe care le-am menţionat anterior.

În fereastra [Character], pe care o putem apela din bara de caracteristici a uneltei de tipărire vom putea schimba fontul, modifica dimensiunea, culoarea, înclinaţia, grosimea, spaţierea, lungimea sau înălţimea literelor. În partea inferioară a ferestrei există şi o serie de setări speciale care vor determina scrierea numai cu litere mari, cu litere mici, litere tăiate, introducerea textului ca exponent matematic, sublinierea automată şi altele. În tabul "Paragraph" vom putea seta alinierea sau indentarea.

După introducerea textului îi vom putea aplica transformări generale. Dacă stratul text este selectat şi am ieşit din modul de introducere a textului, comanda [Ctrl+T] va determina apariţia unui nou chenar, chenarul de transformare. Prin drag&drop (trage şi aruncă) vom putea mări sau roti chenarul. Din acest mod de transformare putem efectua doar transformări regulate: dacă ţinem apăsată tasta [Ctrl] şi tragem un colţ, vom observa că şi celălalt colţ, plasat pe aceeaşi verticală (sau orizontală) se va mişca automat, simetric. La lansarea ultimei versiuni a programului Photoshop, a fost introdus un nou mod de transformare. Prin intermediul lui vom putea transforma textul în forme neregulate foarte uşor. Rasterizează stratul text prin comanda [Layer] - [Rasterize] - [Type] şi alege din meniul [Edit] comanda [Transform] - [Warp]. De aici ai posibilitatea să ajungi la cele mai trăznite forme!

Text pe o cale definită

Cum procedăm dacă dorim să scriem textul pe o formă circulară? Foarte simplu. Pentru acest fel de situaţii avem concepută o unealtă specială. Simbolizată printr-un "T" plasat pe un arc de cerc şi ea este situată în bara de caracteristici a uneltei de tipărire, imediat după caseta de setare a culorii. Unealta devine activă doar după ce am introdus text, sau când este selectat un strat de text. La accesarea ei suntem întâmpinaţi de o fereastră specială în care sunt predefinite o serie de arcuri de cerc şi forme pe care putem plasa imediat textul. Dacă avem unealta de tipărire activă şi plasăm cursorul asupra unei margini ale unei căi definite anterior cu unealta "Pen Tool", cursorul se va schimba într-unul special (un I tăiat de o linie), pentru a indica utilizatorului că urmează să intre în modul de scriere a textului pe o cale. Astfel vom putea scrie textul nostru pe orice contur sau orice forme prezente în imaginea noastră.

Text cu stil...

La capitolul efecte în Photoshop avem posibilităţi nelimitate. Accesul la fereastra specială care adăposteşte efectele ne-o acordă comanda [Blending Options] din meniul [Layer] - [Layer Style]. Ele sunt grupate pe categorii, printre care vom găsi: proiectarea umbrei, asocierea strălucirilor, îngroşarea, crearea conturului, plasarea texturii şi altele. Cel mai rapid mod de a aplica o serie de efecte predefinite textului se face din meniul [Window] - [Styles]. Aici, printr-un simplu clic vei vedea cum arată textul influenţat de setările predefinite care au fost făcute în fereastra "Blending Modes" şi ulterior au fost stocate aici.

La final

Acestea fiind spuse, tot ce rămâne de făcut este punerea în practică. Pe parcurs te vei lovi de multe probleme: necesitatea de a reselecta frecvent unealta de tipărire, ieşirea din modul de editare a textului (care nu va mai funcţiona dacă faci des trecerea de la caractere româneşti la cele din alte limbi). Dar, să nu uităm, oamenii persistenţi şi-au început succesul acolo unde alţii l-au încheiat!



Cutia cu unelte

Unelte pentru o mai bună organizare a datelor

Partea I



Remus Zoica
remus@myc.ro

Fie că lucrăm în domeniul editorial, în Web design, administrăm calculatoare, baze de date, contabilitate sau în general orice implică folosirea unui calculator, pentru a obţine un randament maxim, trebuie să avem datele bine organizate. Ordinea şi simplificarea sunt primii paşi către succesul în orice domeniu, iar eu vă impulsionez să-i faceţi cât mai repede. În acest articol vă voi prezenta câteva programe în general intitulate "managere", prin intermediul cărora veţi putea instala ordinea - şi de ce nu - disciplina între programe! Ele pot fi împărţite în numeroase domenii, iar datorită spaţiului restrâns voi acoperi doar o parte dintre cele mai importante. Voi prezenta câte un program pentru fiecare categorie, iar pentru următoarele părţi ale articolului aştept sugestiile voastre pe forumul de la adresa www.myc.ro sau prin email.

Gestionarea fişierelor - Total Commander

La început, printre primele lucruri pe care le-am învăţat la cursul de utilizare a PC-ului (sau singuri acasă) a fost modul în care manipulăm fişierele. Atunci am făcut cunoştinţă cu Windows Explorer, programul care ne oferă posibilitatea de a explora conţinutul calculatorului. Prin el putem accesa directoarele, fişierele şi putem parcurge uşor informaţia stocată pe disc. Cu toate că el a părut complicat la început, cu timpul el a demonstrat că are tot mai multe lipsuri. Aceasta a fost cauza principală pentru explozia programelor de gestionare a fişierelor.

Un manager de fişere este de fapt un "înlocuitor" pentru Explorer-ul de Windows, care din anul 1995 nu a suferit o îmbunătăţire majoră vizibilă, ajungând în prezent la un nivel atât de scăzut, încât o simplă pornire ar putea fi considerată un efort substanţial pentru multă lume. Oamenii tind a înţeleage mai bine sistemul de fişiere şi directoare prin corelarea cu listele, iar Total Commander-ul exemplifică cel mai bine acest lucru. Două ferestre ne vor afişa constant liste. Fiecare redă o listă cu fişierele stocate într-un anumit loc pe disc. Una cuprinde sursa (poziţia curentă pe disc), iar cealaltă destinaţia. Astfel operaţiile de bază cu fişierele sunt doar o chestiune de manipulare a listelor. Putem copia dintr-un loc în altul, muta, şterge sau redenumi. Toate funcţiile importante sunt vizibile în bara de jos, alături de scurtăturile de taste prin care pot fi accesate rapid.

Să trecem la lurcuri mai avansate. Ce ne oferă în plus, faţă de Windows Explorer? În primul rând o modalitate de selectare a fişierelor mai avansată. Apasă tasta [+] de pe tastatura numerică pentru a pătrunde în modul [Expand Selection] şi tastează *.mp3 pentru selectarea tuturor melodiilor din directorul curent. Pentru utilizatorii avansaţi aici se pot realiza câteva şmecherii: la meniul predefinirii unei selecţii există o opţiune specială prin care se pot salva şi compune tipuri de selecţii. Un exemplu de selecţie care poate ajuta mult, este cea legată de fişierele modificare în ultimele minute, astfel încât, după ce îţi termini lucrul ai posibilitatea selectării doar a ultimelor fişiere modificate, sau celor modificate în decursul unei zile de lucru, cărora ulterior să le faci o copie de siguranţă.

Un alt avantaj care trebuie menţionat pentru a organiza mai uşor fişierele este unealta de redenumire multiplă. Îi spun redenumire multiplă pentru că poţi modifica nu numai numele unui fişier, ci o întreagă listă de fişiere, după un anumit algoritm. Denumită [Multi Rename-tool] şi accesibilă prin scurtătura din taste [Ctrl+M], această unealtă ascunde un mecanism foarte sofisticat pentru a conotrola numele fişierelor. Numele este o variabilă, căreia poţi adăuga litere la orice poziţie, poţi şterge, sau adăuga numere care se incrementează automat de la fişier la

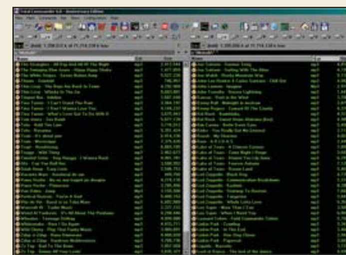


fişier (dintre cele selectate). El este reprezentat prin simbolul [N] (de la numele fişierului). Un exemplu de comandă pentru stergerea primelor trei litere din toate numele de fişiere selectate ar fi: [N3-100]. Ea va determina păstrarea din numele fişierelor [N] doar a literelor de la 3 la 100. La fel de uşor putem numerota fişierele introducând un "counter" reprezentat prin simbolul [C]. Comanda [C][N] va introduce cifra 1 la începutul numelui primului fişier şi o va incrementa pentru următoarele nume din listă. Toate comenzile sunt vizibile în fereastra de redenumire multiplă şi sunt plasate pe butoane separate.

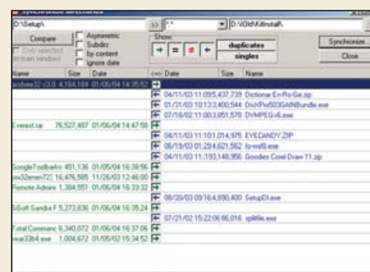
Posibilitatea interacţionării cu clipboardul Windows-ului aduce o mare flexibilitate programului. Se pot copia fişiere de la, sau către orice aplicaţie care la rândul ei suportă lucrul cu clipboardul, tastele Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V au aceeaşi funcţie în program cât şi afară.

Sincronizarea directoarelor care lipseşte total din Explorer-ul de Windows poate fi accesată rapid la apasarea tastelor Shift+F2, astfel printr-o simplă mişcare avem afişate pe ecran fişierele care sunt în plus. Pentru userii avansaţi opţiunile sunt extinse la selectarea sincronizării din meniul "commands". Aici apar opţiuni noi pentru ignorare, subdirectoare sau conţinut, care aduc acurateţe rezultatului dorit.

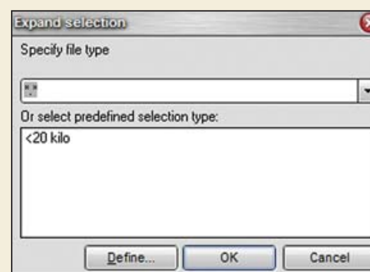
Linia de comandă ajută utilizatorii avansaţi prin posibilitatea pornirii programelor cu anumiţi parametri, dar în acelaşi timp ocupă o porţiune importantă din display, parte care este mai utilă pentru afişarea fişierelor. Pentru a le împăca pe



Interfaţa programului



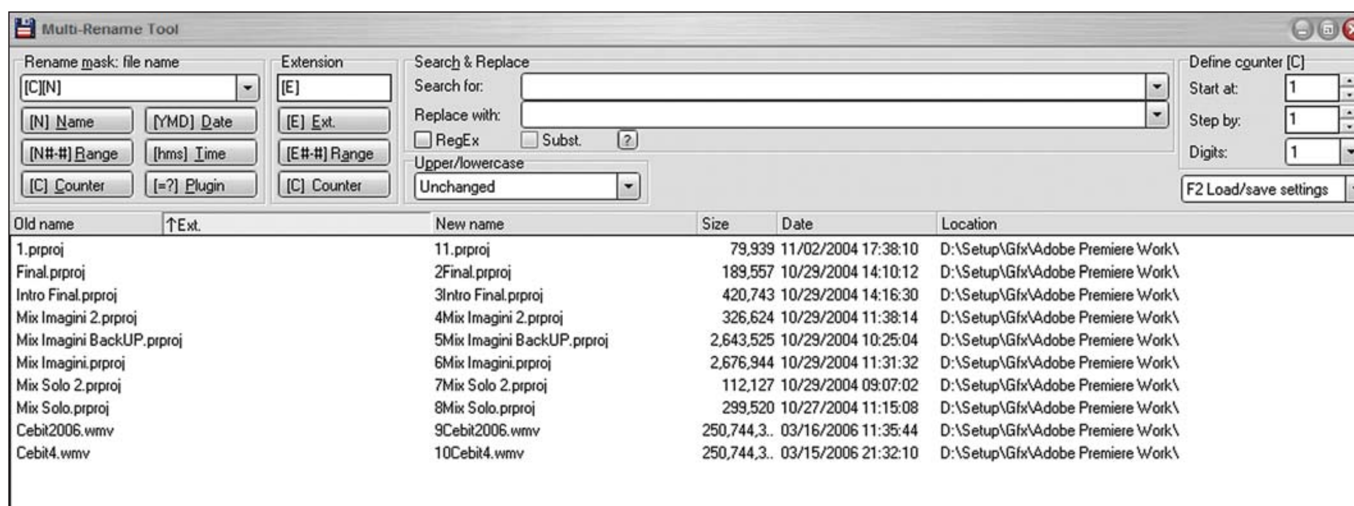
Modulul pentru sincronizarea directoarelor



Modalitatea avansată de selectare a fişierelor



Lucrul cu mai multe ferestre



Modulul pentru redenumirea multiplă a fişierelor

amândouă, setările oferă posibilitatea apariţiei liniei de comandă doar în momentul tastării. Userii avansaţi vor fi avantajaţi aici prin anumite scurtături de taste, care în modul DOS Shell nu ar fi accesibile: Ctrl+Enter are rolul de a copia numele fişierului selectat în linia de comandă, Ctrl+Shift+Enter afişează numele fişierului cu cale cu tot, iar Ctrl+P afişează calea către poziţia curentă.

Pentru utilizatorii cărora nu le ajung doar două ferestre, a fost introdusă noţiunea "Tab-urilor". Ce sunt acestea şi cu ce ne ajută? Utilitatea se observă în situaţia în care avem 3 subdirectoare aflate în părţi diferite ale hard diskului, care necesită accesare rapidă. Dacă ele sunt setate pe taburi, ajută la o navigare mai uşoară prin folosirea tastelor Ctrl+Tab sau Ctrl+Shift+Tab. Tasta [Ctrl] + săgeată în sus îţi va deschide un tab nou la poziţia curentă pe disc.

Programul oferă accesul direct la reţeaua locală, precum şi "drag & drop"-ul; în acest fel deschide posibilitatea interacţionării cu multe alte programe. O "bară de butoane" uşor configurabilă îţi permite accesul rapid la proogramele des folosite sau la comenzile uzuale.

Aceste funcţii fac din programul Total Commander una dintre cele mai bune unelte pentru lucrul cu fişierele, iar eu îl recomand tuturor celor care se lovesc zilnic de această problemă pentru că poate uşura cu mult şi automatiza munca.

O mai bună gestionare a ideilor - Microsoft One Note

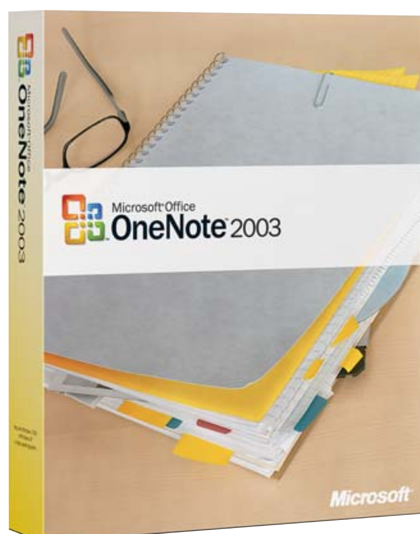
One Note este o aplicaţie special concepută pentru înregistrarea ideilor. Programul oferă câteva soluţii pentru situaţiile urgente, în care singura problemă este reprezentarea pe foaie, sau în format digital, a unei idei care poate fi uitată uşor.

Principalul avantaj al programului este eliminarea necesităţii de salvare a documentului, orice modificare făcută va fi memorată automat. În momentul în care ţi-a venit o idee, trebuie doar să deschizi aplicaţia şi să începi să notezi oriunde ai dat clic cu mausul. Dacă asociezi o scurtătură din taste pentru program, şansa pentru a-ţi concretiza ideile va fi mai mare. Programul te ajută în special la navigarea pe web, oferindu-ţi posibilitatea de a sintetiza foarte uşor informaţia cu care ajungi în contact. Astfel, dacă copiezi un text dintr-o pagină web în One Note, adresa web de la care a fost copiat textul va fi introdusă şi ea în document, automat. În program poţi integra foarte uşor imagini, dacă foloseşti des tasta [PrtScr] pentru a captura întregul conţinut al desktop-ului, prin [Ctrl+V] salvezi imaginea rapid în program, fără a mai da nume fişierului respectiv. Având un screenshot al desktop-ului îţi vei putea aminti şi continua ideea respectivă la momentul oportun. Programul este util şi celor care utilizează o tabletă grafică, sau un microfon, ei pot înregistra sau schiţa ideile folosind programul One Note.

Interfaţa programului este uşor de personalizat. Există mai multe seturi de unelte, care pot fi mutate şi aranjate după bunul plac al utilizatorului. Eu personal le-am înlăturat pe toate, pentru a folosi o interfaţă cât mai curată şi am redus dimensiunea ferestrei principale la mărimea unei ferestre din programul Total Commander. Astfel, printr-un [Alt+Tab] una din ferestre se modifică în One Note, fereastră în care pot nota repede informaţiile importante. În program este integrată o facilitate de drag&drop (trage şi aruncă) care este foarte bine pusă la punct. Dacă doresc să citesc un document, sau să urmăresc o secvenţă video, trag şi arunc numele fişierului respectiv din Total Commander în One Note, pentru a-l putea rula direct de aici data viitoare. Fiecare bară de unelte poate fi personalizată prin clic dreapta pe suprafaţa ei şi selectarea opţiunii [Customize].

Din momentul în care au apărut tab-urile în browserele web, navigarea a devenit mult mai uşoară şi mai organizată (cel puţin pentru mine). Aceste tab-uri au devenit prima cerinţă pentru popularitatea unui browser web. La fel şi în cazul programului One Note, interfaţa este împărţită pe tab-uri. Acestea reprezintă categoriile de bază, fiecare astfel de categorie poate fi denumită şi mutată în oricare altă categorie. Implicit programul creează în directorul \My Documents\My Notebook un fişier cu numele categoriei respective şi cu extensia .one. Astfel vei putea lua cu tine fişierele în cazul în care urmează să continui munca pe un alt sistem. Fiecare categorie cuprinde subcategorii, care vor fi dispuse în partea stângă sau în partea dreaptă a interfeţei grafice (depinzând de modul ales din opţiuni). Subcategoriile sunt asemenea paginilor unui caiet. Poţi crea o pagină nouă apăsând butonul [New Page]. Poţi crea chiar şi subpagini cu dimensiuni specificate de tine în secţiunea [Page Setup] care apare la clic dreapta pe numele unei pagini. Dacă apare o situaţie în care nu mai ai timp suficient pentru a crea şi a denumi o pagină nouă, există posibilitatea de a o muta uşor într-o altă categorie, prin clic dreapta pe numele ei şi selectarea opţiunii [Move Page To...]. Pentru asocia o culoare unei secţiuni, selectează comanda [Section Color] care apare

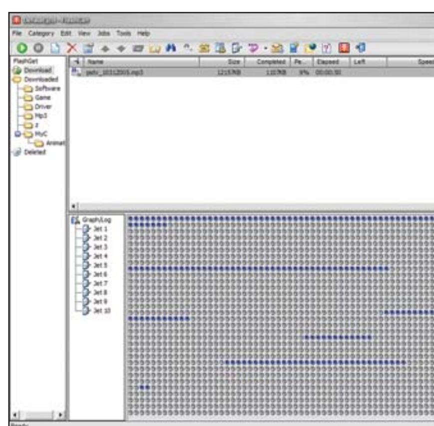




la clic dreapta pe numele tab-ului respectiv. Precum în cazul unor browsere, mişcarea butonului de derulare al mausului poziţionat pe numele unui tab va schimba între taburile prezente în document.

În cadrul unei pagini, de fiecare dată când vei efectua un clic pe spaţiul gol se va crea automat o nouă secţiune în care poţi scrie. În Word va trebui să apeşi tasta [Enter] şi tasta [Space] de multe ori pentru a ajunge la mijlocul unei pagini goale. Dacă efectuezi un clic pe o suprafaţă care conţine text, o vei putea edita în continuare. Luminozitatea chenarului şi a fundalului secţiunilor o poţi modifica din meniul [Tools] - [Options] - [Display]. Personal, eu prefer să înlătur acest chenar debifând opţiunea [Show note containers on pages], din acelaşi meniu pentru a nu încărca interfaţa cu o mulţime de culori.

Există un sistem foarte bine pus la punct pentru crearea documentelor noi în One Note. Poţi crea o nouă pagină, subpagină, secţiune, sau director pentru stocarea noilor documente din



Interfaţa programului Flash Get

meniul [File] - [New]. Partea inedită a acestui meniu este posibilitatea de a crea pagini gata structurate pentru diferite tipuri de activităţi. Astfel avem la dispoziţie o mulţime de tipuri de pagini special concepute pentru: lista cu activităţile din timpul zilei (denumită "to do list" - care poate fi structurată în funcţie de priorităţi sau proiecte); pagini pentru întâlnirile de afaceri, care cuprind gata definite etapele; pagini gata formatate pentru diferite cursuri (de istorie sau matematică), pentru prezentarea proiectelor, sau chiar şi pentru angajarea personalului din cadrul unei firme. Poţi crea propriile formate de pagini foarte simplu, prin salvarea în modul [Stationery] din meniul de creare a unei pagini noi.

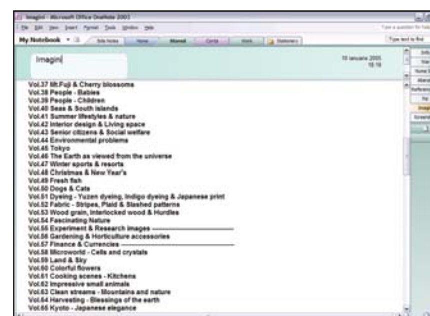
Acestea fiind spuse, eu clasez programul One Note în fruntea clasamentului programelor de gestionare a ideilor şi vreau să închei prezentarea lui printr-o frază care mi-a plăcut foarte mult: ideile sunt ca nişte iepuri, prinzi câţiva, înveţi să-i îngrijeşti, şi în curând vei avea o duzină!

Gestionarea fişierelor în curs de descărcare Flash Get

Programul este conceput pentru a acoperi două mari probleme apărtute la descărcarea online a fişierelor. Datorită vitezei relativ mici disponibile pentru descărcare, deseori va trebui să opreşti, să reporneşti şi să stabileşti priorităţi fişierelor din lista celor pe care trebuie să le descarci. Programul rezolvă două mari probleme: cea a organizării fişierelor şi cea a repartizării vitezei de descărcare.

Programul poate crea un număr nelimitat de categorii în care pot fi plasate automat fişierele. Toate fişierele dintr-o categorie vor fi mutate într-un director care trebuie specificat. De exemplu, fiecare melodie încadrată în categoria Mp3 va fi mutată automat în directorul C:\Mp3. Implicit sunt definite trei mari categorii având numele [Download], [Downloaded] şi [Deleted]. Fişierele în curs de descărcare vor fi clasate în prima categorie, cele finisate în a doua, iar cele şterse în ultima categorie. Această ultimă categorie funcţionează precum "Recycle Bin"-ul din sistemul de operare Windows, singura metodă de a scăpa definitiv de un porces de descărcare este de a înlătura numele din directorul [Deleted] (fişierele rămân aici doar pentru situaţiile în care te răzgândeşti în privinţa unui fişier şi doreşti sa reîncepi descărcarea lui).

Poţi crea chiar şi subcategorii în intermediul



Interfaţa programului One Note

categoriilor. De exemplu poţi crea în categoria Mp3 două subcategorii - Disc1 şi Disc2 între care poţi muta fişierele prin drag&drop (trage şi aruncă). Cu cât trebuie să descarci mai multe fişiere, cu atât mai multe categorii va trebui să generezi. Pentru acest lucru avem la dispoziţie un întreg meniu, intitulat [Category]. Poţi chiar şi plasa fişierele automat într-o anumită categorie, definirea regulilor are loc din meniul [Tools] - [Options] - [File Manager].

Un alt avantaj la folosirea programului este posibilitatea de atingere a vitezei maxime de descărcare. El împarte fiecare fişier în zece părţi (cinci setate implicit) pe care le procesează ca elemente de descărcare independente şi astfel obţine o valoare apropiată de cea maximă la descărcare. Dacă navighezi în timp ce descarci un fişier (împărţit în zece) sistemul de operare va acorda aproximativ o zecime din viteza disponibilă pentru acest nou proces (din motiv că mai există încă alte 10 active). Alt avantaj este posibilitatea de limitare a vitezei de descărcare, pe care o poţi seta prin butonul [Speed] din bara de unelte.

Programul ascunde multe alte setări avansate, dar datorită spaţiului restrâns nu le pot prezenza pe toate. Eu te sfătuiești să îl încerci pentru că îţi poate uşura cu mult munca.

Pentru numerele următoare

În timp, fiecare utilizator al calculatorului adună uneltele prefereate. Eu vă sugerez tema organizării datelor şi vă aştept la o discuţie pe forumul de la adresa www.myc.ro cu sugestiile şi descoperirile pe care le-aţi făcut!

Abibula Aygun
Abibula.Aygun@euro.ro

LILO ANIMAT

Cine nu a auzit de LILO? Acel mic prográmel care îndeplineşte rolul de bootloader în cadrul sistemului nostru Linux. Pe cât de mic, pe atât de puternic şi versatil. Dar tot atât de adevărat este şi faptul că iniţial LILO-ul nu se poate lăuda cu un meniu grafic foarte bun. Este binecunoscut meniul cu căsuţe roşii în care este trecut numele sistemului de operare pe care dorim să îl selectăm, precum şi timerul şi versiunea LILO-ului. Cam aşa arată un ecran de boot cu LILO proaspăt instalat. Se ştie însă că se pot pune imagini în background-ul ecranului de boot, dar tot monoton rămâne din moment ce nu avem mişcare. Ce aţi zice de un meniu animat? Da, da, aţi auzit foarte bine: meniu animat!

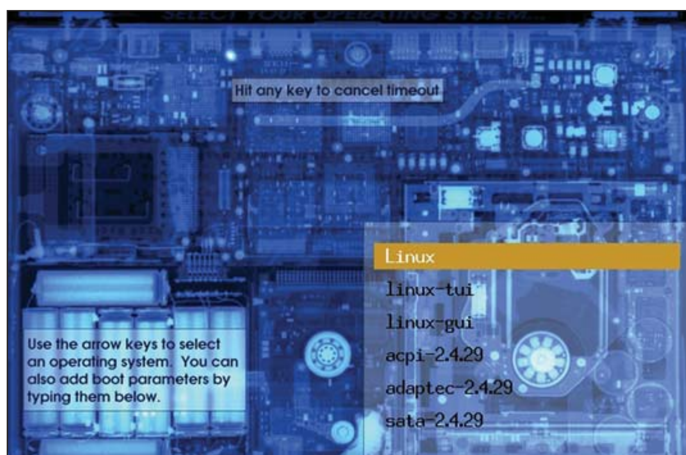
Proiectul de la pagina **http://www.gamers.org/~quinet/lilo/** vă dezvăluie puterile ascunse ale bootloaderului LILO. Am efectuat intalarea pe un sistem Slackware 10.1, iar tot ceea ce vă trebuie sunt pachetele `lilo-22.3.2.51-i586-1.tgz` şi `xray-blue.boot` disponibile la următoarele adrese **http://www.biwaymedia.com/Downloads/VectorLinux/lilo-22.3.2.51-i586-1.tgz** şi **http://www.biwaymedia.com/Downloads/VectorLinux/xray-blue.boot** . Prima dată se instalează packetul `lilo-22.3.2.51-i586-1.tgz` cu comanda `installpkg lilo-22.3.2.51-i586-1.tgz` logat fiind ca utilizator root. Următorul lucru pe care trebuie să îl faceţi este să copiaţi fişierul `xray-blue.boot` în cadrul directorului `/boot` din directorul rădăcină al sistemului Linux.

Urmează editarea `lilo.conf` din cadrul directorului `/etc` cu orice editor text (vi, nano, kwrite). În `lilo.conf` căutaţi linia *message = /boot/poza.bmp* şi o modificaţi după cum urmeaza:

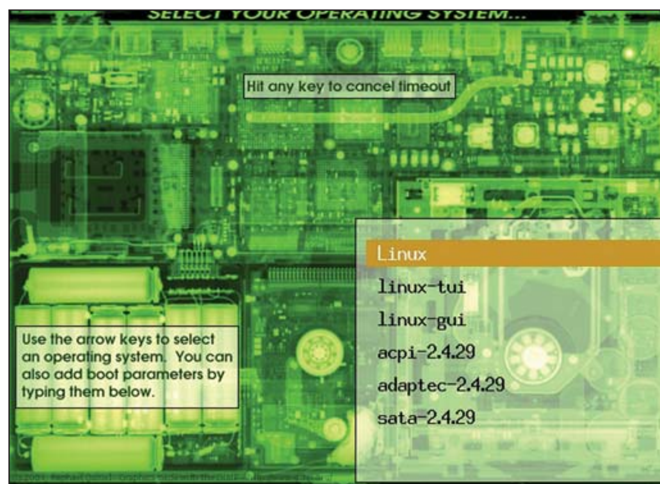
```
message = /boot/xray-blue.boot
```

Salvaţi fişierul şi executaţi comanda `lilo -v` după care rebootaţi si bucuraţi-vă de noul vostru ecran de boot! În cazul în care apar probleme la executarea comenzii `lilo -v` nu vă rămâne decât să modificaţi `lilo.conf` în mod corespunzător; la sfârşitul fiecărei editări a fişierului salvaţi şi reexecutaţi comanda `lilo -v`. Comenzile ar arăta astfel, presupunând că aţi copiat cele 2 fişiere în directorul vostru home şi v-aţi logat ca root:

```
osiris@home/aygun/: # installpkg
installpkg lilo-22.3.2.51-i586-1.tgz
```



V-aţi radiografiat laptopul? Foarte bine, iată cum se învârt platanele. Mai avem şi un cooler, dar ce ziceţi de beculeţele care se tot aprind?



Acelaşi laptop radiografiat; de data aceasta parcă prea vine din Matrix. Neo , Knock , Knock ... follow the green LILO...



LO

CUM SĂ DĂM VIAŢĂ ECRANULUI DE BOOT

```
osiris@home/aygun/: # cp /home/aygun/xray-blue.boot /boot/
```

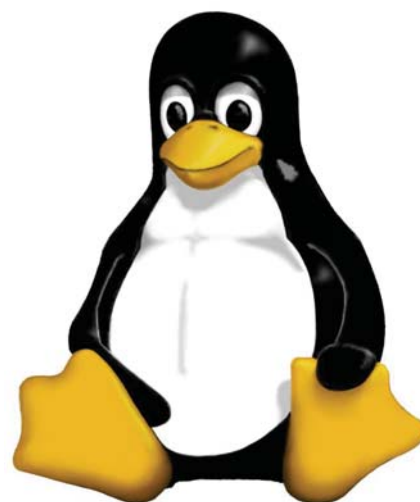
Se editează `lilo.conf` din `etc/` cu orice editor doriţi. Eu prefer să editez direct din file managerul de consolă Midnight Commander prin navigarea cu ajutorul tastelor direcţionale, return (Enter) şi a tastelor funcţionale (de la F1 până la F10; cei care au apucat epoca Norton Commander sunt convins că se vor simţi în elementul lor). Tasta F4 vă duce în modul de editare, de aici modificaţi corespunzător lilo.conf după care salvaţi prin apăsarea tastei F2, confirmaţi salvarea fişierului, ieşiţi din modul de editare, ieşiti din MC prin apăsarea tastei F10 şi executati comanda:

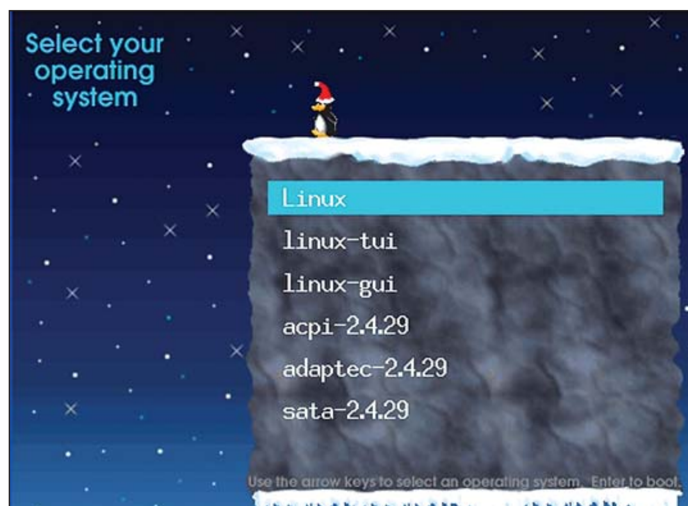
```
osiris@home/aygun/: # lilo -v
```

Dacă totul a decurs bine, puteţi executa comanda reboot, moment în care sistemul reporneşte, iar la următorul start vă puteţi bucura de noul ecran de boot.

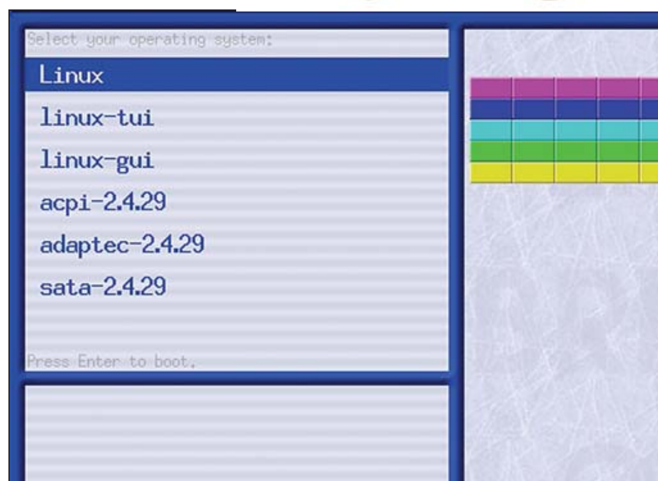
Pe situl proiectului se pot găsi patru tipuri diferite de ecrane boot. Două dintre acestea conţin radiografia unui laptop cu diverse componente aflate în mişcare şi beculeţe aprinzându-se şi stingându-se, un al treilea ecran de boot conţine trei pinguini care pot fi comandaţi cu ajutorul tastelor F1, F2 şi F3 iar al patrulea ecran de boot vă oferă spre delectare celebrul joc Breakout. Pentru a vă construi propriile ecrane de boot nu trebuie să instalaţi decât pachetul gfxboot disponibil la adresa **www.biwaymedia.com/Downloads/VectorLinux/gfxboot-1.4-i686-1.tgz**, iar documentaţii cu privire la realizarea de noi ecrane de boot găsiţi pe situl proiectului prezentat mai sus.

Acestea fiind spuse, vă doresc animaţii plăcute şi mult succes.





Un pinguin, doi pinguini, trei pinguini ...



Breakout în acţiune: ore şi ore de pierdut vremea în ecranul de boot!





Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Instalare Linux în iPod Nano

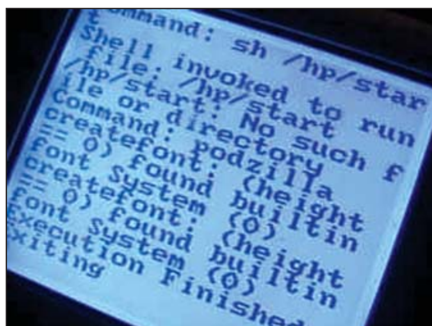






Vă vine să credeţi sau nu, Linux rulează chiar şi pe iPod! Mai mult, următorul articol vă prezintă cum să vă transformaţi iPod Nano-ul într-un iPod Video. Diferenţa de preţ dintre un Nano şi un iPod Video este destul de mare, aşa că de ce să nu economisim nişte bani şi, cu puţină muncă, să putem reda fişiere video şi pe un iPod care în mod normal nu suportă aşa ceva?

Menţionez că ghidul care urmează ar putea să vă distrugă player-ul pentru care aţi economisit bani timp de atâtea săptămâni, aşa că orice curs al acţiunii veţi decide să luaţi, sunteţi pe cont propriu. Multă lume duce la bun sfârşit această instalare, dar au existat şi cazuri izolate menţionate pe forumuri în care o persoană nu mai reuşea să facă nimic cu iPod-ul lui după instalare.



Să începem

Să creăm în primul rând un director în care vom downloada fişierele necesare. De pe situl iPodLinux (**http://www.ipodlinux.org/**) va trebui să copiem podzilla, bootloaderul iPod Linux şi un set de fişiere numit iPod Linux Userland. Bootloaderul va permite bootarea Linux pe iPod, iar iPod Linux Userland furnizează sistemul de fişiere necesar rulării de aplicaţii.

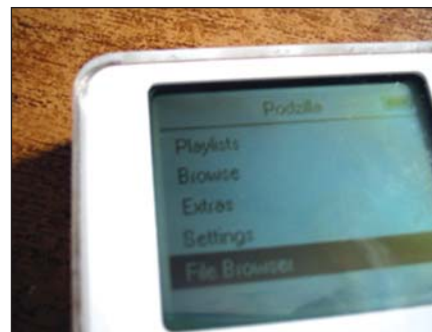
Conectăm iPod-ul prin USB iar Ubuntu îl detectează ca şi `/dev/sdb1` (în cazul meu). Facem o copie a MBR-ului şi a partiţiei de boot:

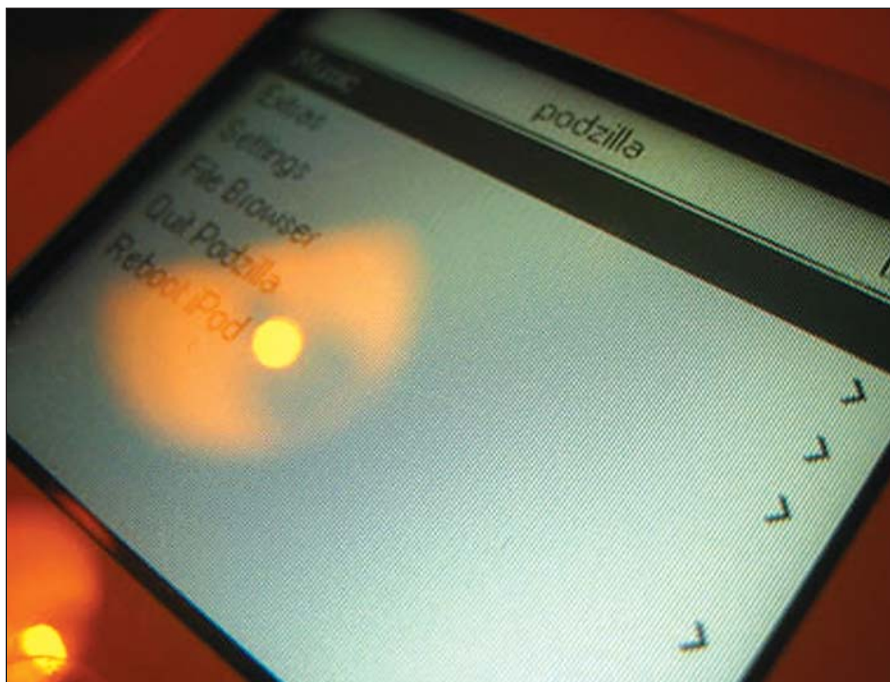
```
dd if=/dev/sdb of=ipod_boot_sector_backup bs=512 count=1
dd if=/dev/sdb1 of=ipod_backup
```

Acum în directorul creat în prealabil am următoarele fişiere: `2006-03-22-kernel.bin`, `2006-03-22-podzilla`, `ipod_boot_sector_backup`, `ipod_fs_240206.tar.gz` şi `ipod_backup`.

Acum facem un `umount /media/ipod` ca să putem începe partiţionarea iPod-ului. Lansez `fdisk /dev/sdb` şi apăs tasta "p" pentru a afişa partiţiile:

Disk /dev/sdb: 1023 MB, 1023933952 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 124 cylinders
*Units = cylinders of 16065 * 512 = 8225280 bytes*





Podzilla înlocuieşte cu succes firmware-ul Apple



Device Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sdb1	1	10	80293+	0	Empty
/dev/sdb2	11	124	915705	b	W95 FAT32

Ştergem partiţia a doua folosind "d" şi o facem cu câţiva cilindri mai mică decât iniţial:

Command (m for help): n
Command action
e extended
p primary partition (1-4)
p
Partition number (1-4): 2
First cylinder (1-124, default 1): 11
Last cylinder or +size or +sizeM or +sizeK (11-124, default 124): 104

Command (m for help): p

Disk /dev/sdb: 1023 MB, 1023933952 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 124 cylinders
*Units = cylinders of 16065 * 512 = 8225280 bytes*

Device Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sdb1	1	10	80293+	0	Empty
/dev/sdb2	11	104	755055	83	Linux

Acum vom schimba tipul celei de-a doua partiţii în FAT şi vom face ambele partiţii bootabile. Tot din fdisck apăsăm pe "t", alegem partiţia 2 şi specificăm "b" ca tipul partiţiei. Pentru a le face bootabile folosim tasta "a" şi alegem opţiunea 1. Acum fdisk ar trebui să ne dea următorul output:

Device Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sdb1 *	1	10	80293+	0	Empty
/dev/sdb2 *	11	104	755055	b	W95 FAT32





Chiar şi Doom poate rula pe iPod Nano, deşi manevrarea este dificilă

Apăsăm pe rând tasta "n", "p" (partiţie primară) şi "3" ca să alegem partiţia a treia. Vom începe cu cilidrul 105 şi vom termina cu 124. Acum `fdisk` ne va prezenta iPod-ul Nano în felul următor:

Disk /dev/sdb: 1023 MB, 1023933952 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 124 cylinders
*Units = cylinders of 16065 * 512 = 8225280 bytes*

Device Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sdb1 *	1	10	80293+	0	Empty
/dev/sdb2 *	11	104	755055	b	W95 FAT32
/dev/sdb3	105	124	160650	83	Linux

Dăm umount la iPod

```
umount /media/ipod
eject /dev/sdb
```

La comanda "`eject`" iPod-ul va fi restartat şi montat la loc. Acum avem `/dev/sdb2` (FAT) şi `/dev/sdb3` (EXT2) ca partiţii pe iPod. Creăm cele două partiţii:





Redare fişiere video pe iPod Nano

```
umount /media/ipod-1
mkdosfs -F 32 /dev/sdb2
umount /media/ipod
mke2fs /dev/sdb3
```

şi scoatem opţiunea de autocheck de pe partiţia Linux nou-creată:

```
tune2fs -c 0 /dev/sdb3
```

Din directorul în care copiaserăm deja fişierele iPod Linux, dăm următoarele comenzi pentru a dezarhiva şi instala bootloaderul pe Nano:

```
tar xzf Ipodloader-20060114.tar.gz
cd iploader-20060114
cp loader.bin ../
cp make_fw ../
cd ..
```

Acum vom extrage firmware-ul Apple din backup-ul pe care l-am făcut înainte:

```
./make_fw -o apple_os.bin -e 0 ipod_backup
```

Asiguraţi-vă că aveţi în directorul de instalare toate fişierele downloadate de pe situl iPod Linux după care facem o nouă imagine cu

```
/make_fw -g nano -o my_sw.bin -l 2006-03-22-kernel.bin -i apple_os.bin loader.bin
```

şi o copiem pe iPod

```
dd if=my_sw.bin of=/dev/sdb1
```

Montăm partiţia Linux de pe iPod

```
mount -t ext2 /dev/sdb3 /media/ipod
```

Acum extragem sistemul de fişiere

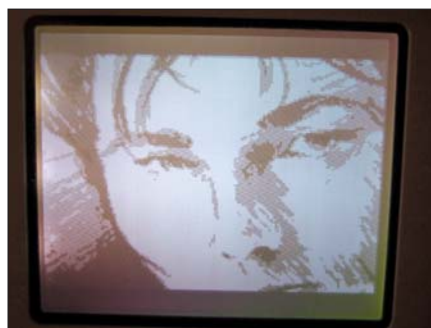
```
cd /media/ipod
tar zxpf /home/cypress/ipodinstall/ipod_fs_240206.tar.gz
```

unde `/home/cypress` este directorul meu `/home` iar `/ipodinstall` este directorul care conţine fişierele downloadate. Suntem aproape gata. Mai rămâne să înlocuim podzilla cu o versiune mai nouă pe care am descărcat-o mai sus:

```
cd /media/ipod/bin
mv podzilla podzilla.old
cp ~/iplinstall/2006-03-22-podzilla podzilla
```

şi să facem binarul `podzilla` executabil

```
chmod +x podzilla
```



Deconectăm Nano-ul folosind

```
cd ~
umount /media/ipod
eject /dev/sdb
```

La următoarea rebootare a aparatului, în loc de firmware-ul Apple va porni Linux. Dacă dorim să pornim firmware-ul Apple în loc de Linux, ţinem apăsat butonul Reverse al aparatului în timp ce acesta bootează (cel din stânga).

Ce putem face cu iPodLinux?

În primul rând, putem reda fişiere video, dar numai AVI-uri necomprimate. Player-ul video din iPodLinux este încă în faza de dezvoltare şi nu i-au fost adăugate încă codecuri. Pentru a converti cu succes un fişier video pentru redarea pe un iPod Nano cu Linux preinstalat, vom folosi ffmpeg sau mencoder:

```
ffmpeg -vcodec rawvideo -acodec pcm_s16le -r 15 -i file.avi -s 220x176 -aspect 4:3 output.avi
mencoder -ovc raw -ofps 15 -oac pcm -vf scale=176:-2,expand=176:132,format=bgr16 in.avi -o out.avi
```

Tot în iPodLinux putem juca... Doom. De la `http://idoom.hyarion.com/` putem copia arhiva `iDoom1_1a.zip` pe care o dezarhivăm într-un director al Nano-ului, bootăm în Linux şi folosind File Browser pornim executabilul pentru a putea juca. Pe lângă Doom mai există şi alte jocuri disponibile pentru versiunea Linux a iPod-ului: un port Minesweeper, Space Invaders, Pong, Asteroids, un joc de şah şi încă câteva.

Putem vizualiza poze în format JPEG, GIF, BMP, PNM sau XPM (mai multe decât suportă firmware-ul implicit al Nano-ului).

Ne putem clăti ochii cu unul din screensaverele disponibile: Matrix, Cube sau Mandelpod.

Şi asta nu e tot. Avem şi o... consolă. Putem tasta comenzi prin alegerea literelor utilizând scrollwheel-ul. Putem chiar şi edita texte cu viP, editorul iPodLinux. Dintre comenzile pe care le putem folosi enumăr aici `cd`, `ls`, `mkdir`, `viP`, `touch`, `ps`, `uptime` şi `exit`.

Restaurare

Toate bune şi frumoase, dar dacă se întâmplă ceva rău pe parcurs? Îmi pot strica oare iPod-ul? Cum îl restaurez?

Un lucru cred că e clar deja: prin operaţiile de mai sus, pierdeţi muzica şi fotografiile de pe Nano-ul vostru. După instalarea Linux le puteţi copia înapoi. În caz că se întâmplă ceva şi iPod-ul nu mai porneşte, se blochează sau nu funcţionează cum ar trebui, îl putem reface extrem de uşor. Îl conectaţi din nou la un PC. Dacă nu este detectat, ţineţi apăsate butoanele Menu şi Select timp de vreo 10 secunde până ce iPod-ul va reboota. În momentul în care apare logo-ul Apple pe ecran, ţineţi apăsate butoanele Select şi Play pentru a intra în Disk Mode. Acum iPod-ul va fi detectat. Copiaţi de pe situl Apple ultima versiune iPod Updater şi instalaţi-o în Windows. Cu acesta veţi putea reiniţializa iPod-ul la setările originale, ştergând totodată şi partiţia Linux.



Joaca pe mobil

Pe zi ce trece, telefonul mobil devine un accesoriu nu doar necesar, dar şi partenerul de distracţie în special pentru persoanele dinamice. Putem să ascultăm radio, muzică, să vizionăm filme sau să ne jucăm. Au apărut chiar şi campionate mondiale de jocuri pe telefoane mobile şi smartphone-uri.

Dar joaca pe mobil pare o misiune destul de dificilă mai ales pentru aceia care au fost "dotaţi" cu degete mai noduroase, butoanele din ce în ce mai mici ale telefoanelor dându-le acestora destule bătăi de cap.

La CeBIT însă m-am întâlnit cu reprezentanţii companiei Chainpus, care mi-au prezentat şi oferit pentru testare GamePad-ul Bluetooth BGP100, un pad special creat pentru Smartphone-uri, PocketPC-uri şi PDA-uri. Acesta suportă mai multe platforme (Windows Mobile 2003, Symbian seriile 60 şi Symbian UIQ). Ideea este simplă şi eficientă: designul ergonomic este potrivit atât pentru copii, cât şi pentru adulţi, făcând mult mai plăcută experienţa jocului pe dispozitive mobile.

Instalare şi utilizare

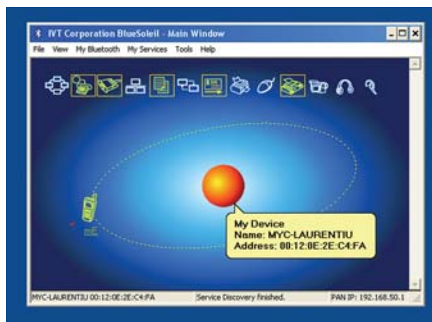
În cutie am găsit pe lângă pad-ul de culoare neagră (sunt disponibile şi versiuni de culoare albă sau albastră), manual de utilizare, CD-ul de instalare, un breloc (care are un material pentru şters ecranele telefoanelor) şi o baterie. În funcţie de modelul telefonului şi posibilităţile de conectare cu PC-ul (bluetooth, infraroşu, cablu de date), urmează să instalezi software-ul necesar. Evident, GamePad-ul nu poate fi folosit decât cu mobilele care au şi/sau Bluetooth. De altfel, lista completă a modelelor o poţi găsi pe CD. Dacă modelul smartphone-ului sau al PDA-ului nu apare în listă, nu trebuie să te îngrijorezi, aceasta este doar provizorie, modele noi fiind adăugate odată cu actualizarea driverelor.

Eu am testat pad-ul cu un telefon Nokia 6600, pe care l-am conectat iniţial cu PC-ul (prin Bluetooth) pentru a instala software-ul. Tot ce am avut de făcut a fost să copiez fişierul GamePad.sis (care se găseşte pe CD în directorul Files - Series60 - English), şi să instalez driverele pe telefon. Când instalarea este completă, un icon GamePad va apare în meniul smartphone-ului. Urmează acum conectarea şi configurarea Pad-ului. Pentru aceasta va trebui să deconectezi telefonul de la PC (nefiind permise două conexiuni simultane).

Pornirea se face de la butonul ON/OFF, localizat pe maneta dreaptă. În acel moment, LED-ul va pâlpâi în roşu şi verde timp de o secundă. Când LED-ul va pâlpâi verde o dată la două secunde, înseamnă că Pad-ul este în standby şi poate fi detectat de către Smartphone. În continuare, din lista de aplicaţii, selectează iconul "GamePad" şi alege "on" pentru opţiunea "Active GamePad" pentru a căuta GamePad-ul. Se va crea automat o legătură între cele două dispozitive, iar când conexiunea s-a realizat cu succes, LED-ul va pâlpâi verde de două ori la patru secunde.

De acum încolo, totul e o "joacă de copii". Cu ajutorul Pad-ului poţi să navighezi prin meniuri şi bineînţeles să te joci jocurile pe care le ai deja instalate sau să încerci demo-urile şi cele două jocuri "Full" care se livrează cu Pad-ul. În interiorul cutiei se găseşte un certificat de autenticitate care conţine codul şi instrucţiunile de descărcare a jocurilor. ■

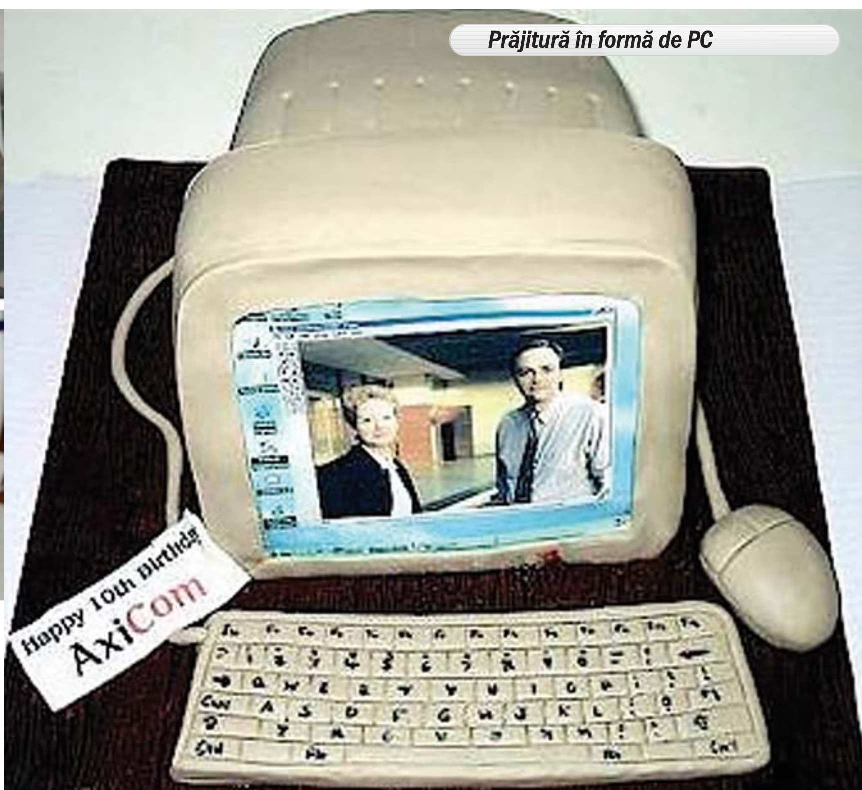
Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro









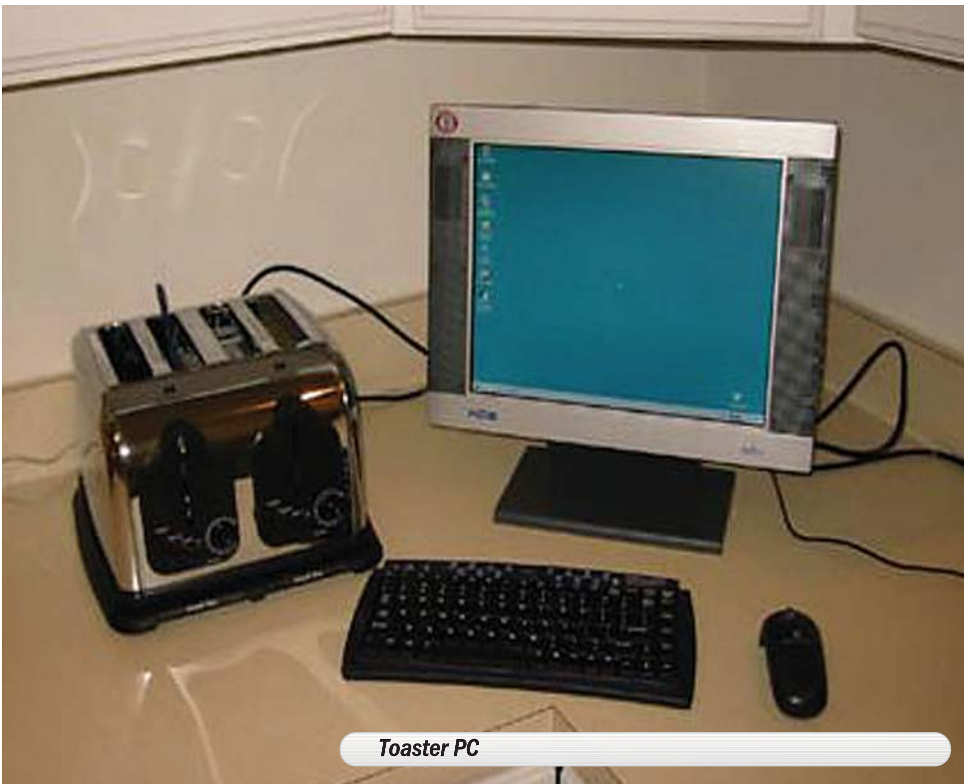
Prăjitură în formă de PC



Carcasa ideală pentru un programator


Simulator în toată puterea cuvântului





Toaster PC





Ai grijă cu cine vorbești pe Messenger





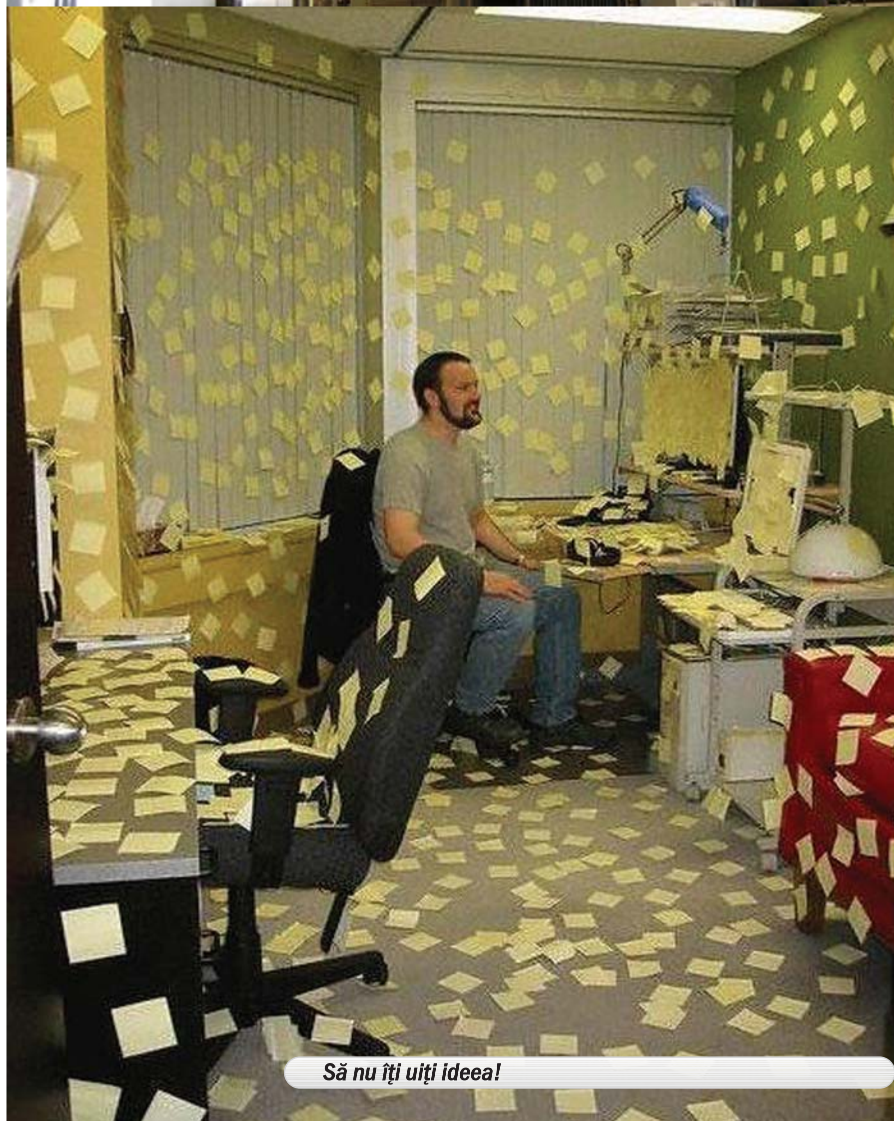



Au oare conexiune la Internet?



Mobilitate absolută!


Mai rău ca la piață


Să nu îți uiți ideea!


"Birou" mobil oriunde!

Iată ce îţi "My"propunem pentru luna viitoare:



NOTĂ: Redacţia îşi rezervă dreptul de a modifica, fără notificare prealabilă, conţinutul ediţiei viitoare. Îţi mulţumim pentru înţelegere şi aşteptăm sugestiile şi observaţiile tale la contact@myc.ro.